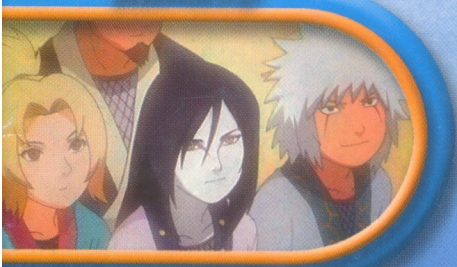
MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

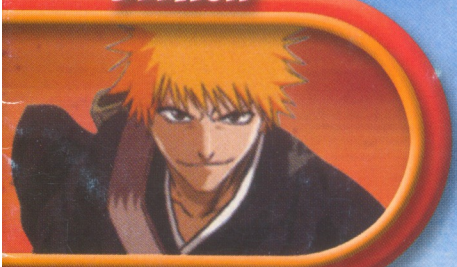
Nº 23
2,95 €

NARUTO



LOS TRES GRANDES

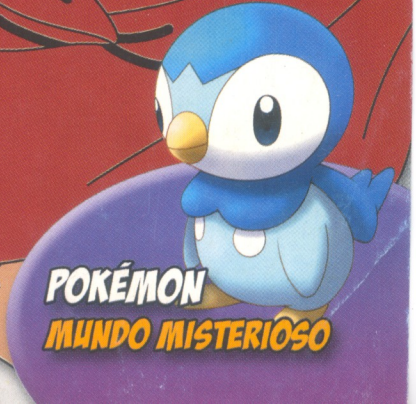
BLEACH



LAS 13 DIVISIONES

4 PÓSTERS

INUYASHA
DEMONIOS MUY MALVADOS



POKÉMON
MUNDO MISTERIOSO

panini revistas

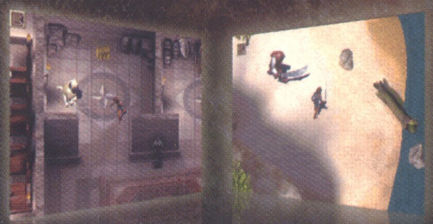
EL VIDEOJUEGO

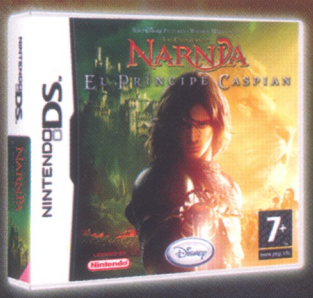
WALT DISNEY PICTURES Y WALDEN MEDIA PRESENTAN

-LAS CRÓNICAS DE-

NARNIA

EL PRÍNCIPE CASPIAN





EXPLORA EL EMOCIONANTE MUNDO DE NARNIA Y VE MÁS ALLÁ DE LAS AVENTURAS DE LA PELÍCULA

MUÉVETE POR MÁS DE 25 NIVELES DISTINTOS PARA DEVOLVER LA PAZ A NARNIA. PODRÁS MEJORAR LAS HABILIDADES DE ATAQUE DE TU PERSONAJE EN LA FORJA Y PERSONALIZAR TU EQUIPO ELIGIENDO ENTRE 18 PERSONAJES, INCLUIDOS EL PRÍNCIPE CASPIAN, LOS PEVENSIE Y TUS ALIADOS NARNIANOS. HAZ ESPECTACULARES MOVIMIENTOS DE ATAQUE CON EL LÁPIZ TÁCTIL Y REPIEGA TUS TROPAS DURANTE LA BATALLA HACIENDO SONAR EL CUERNO GRACIAS AL MICRÓFONO. DISFRUTA DE LAS NARRACIONES ILUSTRADAS GIRANDO TU CONSOLA NINTENDO DS Y COLOCÁNDOLA DE LADO, EN MODO LIBRO. ATRÉVETE A ENTRAR EN EL MUNDO DE NARNIA.

WWW.PRINCECASPIANTHEGAME.COM

DISNEY INTERACTIVE STUDIOS

7+ www.pegi.info

FALL LINE STUDIO

THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all book titles, characters and locales original there to are trademarks of C. S. Lewis Pte ltd. and are used with permission. © Disney/Walden. Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2008 NINTENDO.

NINTENDO DS™

MEGA HIRO

¡Bienvenidos un número más, chicos! Empieza el verano y, lo que es más importante, las vacaciones. Tendréis todo el tiempo del mundo para dedicar a vuestras aficiones, y cómo no, para ver mucho, mucho anime. En ***Mega Hiro*** este mes dedicamos portada y varias páginas de interior a todo un clásico moderno como es ***Inuyasha***, además de seguir dando caña con series tan populares como ***Naruto***, ***Bola de dragón Z*** o ***Pokémon***. Pero como tendrás tanto tiempo, también te ofrecemos actividades alternativas: te enseñamos a jugar al JCC de ***Naruto***, te lo contamos todo sobre los nuevos juegos de ***Pokémon*** para DS... Y como sabemos que os gustan las curiosidades, hemos preparado la segunda parte del especial sobre aniversarios de personajes de anime. Y también tenéis el correo y los pasatiempos y la sección de votaciones... ¡Uff! ¿Decíais que ibais a tener mucho tiempo libre?

6 *Inuyasha Los malvados enemigos de Inuyasha*

8 *Naruto Los tres grandes*

16 *Bleach Las 13 divisiones de la Sociedad de Almas*

18 *Keroro Kogoro y Rabbie, hermanos alienígenas*

23 *Pósters*

44 *Guía de TV*

ÍNDICE

MEGA HIRO 23

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Inuyasha
Los malvados enemigos de Inuyasha

8 Naruto
Los tres grandes

10 Bola de dragón Z
Los verdaderos androides despiertan

12 Pokémon Diamond & Pearl
La primera medalla Sinnoh

14 Yu-Gi-Oh!
La incontrolable Rebecca

16 Bleach
Las 13 divisiones de la Sociedad de Almas

17 One Piece
Razones por las que queremos episodios nuevos

18 Keroro
Kogoro y Rabbie, hermanos alienígenas

21 Ficha
Kagome Higurashi

23 Superpósters
Fullmetal Alchemist
Inuyasha
Pokémon
Naruto

31 Guía de episodios
Naruto

34 Aniversarios Anime
Calendario Otaku de cumpleaños, segundo semestre

36 Cartas
Aprende a jugar al JCC de Naruto

38 Videojuegos
- Pokémon Mundo Misterioso: Exploradores del tiempo y Exploradores de la oscuridad
- Super Smash Bros Brawl
- Naruto Ultimate Ninja Heroes 2

40 Anime Dvd
- Mis vecinos los Yamada
- Fullmetal Alchemist, la película

42 Votaciones
Vuestros favoritos

44 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

46 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

48 Correo
El Profesor Alcornoque responde

49 Pasatiempos
¿Sabrías resolverlos todos?

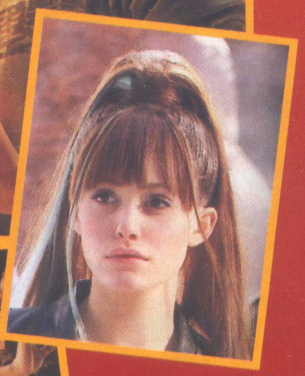
50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

SON GOKU, PROTAGONISTA POR PARTIDA TRIPLE

Sin duda, *Bola de dragón* está viviendo una segunda época dorada. A la *Ultimate Edition* del manga editada en tiempos recientes por Planeta y la edición remasterizada de las partes Z y GT que está sacando Selecta, se unen videojuegos, juegos de cartas e incluso una película "made in Hollywood". Hagamos un repaso a los últimos movimientos.

El juego más esperado por todos los fans ya está disponible en las tiendas de nuestro país. *Dragon Ball Z: Burst Limit* llega a las estanterías después de que fuese presentado oficialmente en España el pasado mes de mayo en el transcurso del Expomanga de Madrid. El juego cuenta con unos gráficos nunca vistos en la saga, algo de lo que pudieron dar fe los asistentes al evento. El responsable de la versión europea del juego, Yasuhiro Nishimura, resaltó por encima de todas sus otras virtudes la posibilidad de jugar online con Burst Limit. *"Por primera vez Dragon Ball Z ofrece la posibilidad de jugar online. Todos los aficionados tendrán la oportunidad de vivir enfrentamientos simultáneos y ser desafiados desde cualquier parte del mundo con cualquier jugador que esté en la red"*. Los asistentes a la presentación también pudieron ver cómo Nishimura jugaba algunas partidas en el stand que Microsoft tenía en Expomanga, poniendo los dientes largos de envidia a los muchos fans que había por allí. Ahora, por fin, la espera ha terminado y ya puedes hacerte con tu copia de *Burst Limit*. ¿A qué estás esperando?

En primavera se estrenará en cines un largometraje que están preparando los estadounidenses. Por desgracia, va a tener muy poco que ver con la historia original, aunque la expectación es máxima. Con Justin Chatwin como Son Goku, Emmy Rossum como Bulma y el popular actor Chow Yun-Fat como Duende Tortuga, nuestro protagonista deberá conseguir las siete bolas de dragón antes de que lo haga Piccolo. Para ello, por supuesto, tendrá que enfrentarse en espectaculares combates a cuantos enemigos salgan a su paso.



Y una última novedad todavía. Como en 2009 se celebra el vigésimo quinto aniversario de la creación de *Bola de dragón*, Norma Editorial ha anunciado la publicación del clásico *Boku no Son Goku*, cuyo filme animado se conoce en España como *Alakazam el grande*. Osamu Tezuka, el "dios del manga", realizó a lo largo de los años 50 este manga, que constó de 8 volúmenes y que Norma nos va a traer en una edición muy especial en el primer trimestre del próximo año. ¿Su relación con *Bola de dragón*? Que ambas parten de los fantasiosos hechos que se relatan en la mítica novela *Saiyuki*, conocida por nosotros como *Viaje al Oeste*. Su protagonista es un rey mono llamado Son Goku. ¿Te suena?

CONTINÚA LA EDICIÓN DE RANMA 1/2

Poco más de medio año después de aparecer la cuarta temporada, Jonu Media lanzará a la venta el quinto pack de Ranma 1/2, la inmortal obra de Rumiko Takahashi.

De este modo, las alocadas situaciones en las que se ve envuelto Ranma Saotome por culpa de la maldición que hace que se convierta en chica al contacto con el agua fría se quedarán a sólo dos cofres de llegar a su fin, con la séptima temporada, y completar los 161 episodios que tiene. Sus líos amorosos con Akane, Shampoo, Ukyo y alguna que otra chica más le traerán por el camino de la amargura, igual que sus combates frente a Ryoga, Mousse y Kuno.

Al igual que las temporadas que la preceden, constará de cinco discos, que esta vez contendrán 23 capítulos (del 88 al 111). Su precio, 39,95 euros.

DETECTIVE CONAN
SOLUCIONA CASOS EN LA WII

A nadie se le escapa que el manga y el anime cada vez tienen mayor peso en el ocio juvenil, y menos a las empresas de videojuegos, que están apostando fuerte por títulos ligados a series de animación y cómics procedentes de Japón. Pero lo de Nobilis Ibérica es una auténtica sorpresa, ¡porque nos trae ni más ni menos que un videojuego de *Detective Conan*! La primera aventura de Conan Edogawa en la consola Wii podremos verla -y jugarla- a partir de otoño, concretamente en octubre.

La trama de *Detective Conan: La investigación de Mirápolis* sitúa a Conan, Kogoro, Ran y los Detectives infantiles en Mirápolis, un gran complejo hotelero situado en una isla artificial. Estaban invitados a la inauguración, pero cuando comienza la ceremonia descubren un asesinato. Entonces deberán iniciar una concienzuda investigación para resolver el crimen.

Detective Conan: La investigación de Mirápolis ha sido desarrollado expresamente para Wii, de modo que aprovecha a tope las características del wiimote. Además, cuenta con numerosos minijuegos que te ayudarán a conseguir pistas que te lleven hasta el culpable. Si esto es poco para convencerte, el precio será muy especial: 39,99 euros.

NUEVOS MAZOS TEMÁTICOS DE POKÉMON

Desde mediados de junio ya puedes disfrutar de la nueva expansión del juego de cartas coleccionables de *Pokémon Diamante y Perla*. La expansión se llama "Tesoros misteriosos" y consta de dos mazos, "Fortaleza Armadura" y "Carga Calavera". Además, cuenta con sus correspondientes sobres de expansión que puedes comprar para personalizar tu baraja. También puedes comprar un blister que contiene 3 sobres y una carta "foil" (brillante). ¡Así que ya tienes un montón de nuevas cartas para afinar tu baraja!

PLANETA EDITARÁ DRAGON QUEST. LAS AVENTURAS DE FLY

El éxito de los videojuegos de la saga *Dragon Quest*, el efecto nostalgia y la falta de manga de fantasía heroica en el mercado español le van a dar una segunda oportunidad a *Dragon Quest: Dai no daiboken*, conocido popularmente como *Las aventuras de Fly*. Será de cara al Salón del Manga de Barcelona, y de la mano de Planeta DeAgostini Comics, cuando podamos volver a leer las peripecias del joven Dai (Fly) y sus compañeros en un mundo lleno de hechiceros, sacerdotisas, guerreros y criaturas de todo tipo. Fantasía y acción se reunirán en una edición muy especial de la que pronto te daremos más datos. ¡Sigue atento a **Mega Hiro**!

EVENTOS OTAKUS

- **21 y 22 de junio**
  IX Jornadas de cómic, manga, anime y cultura oriental de Leganés (Centro Cívico José Saramago, Leganés, Madrid)
- **27, 28 y 29 de junio**
  Otaku Convention (Plaza del ayuntamiento de Tomares, Sevilla)
- **30 de junio al 5 de julio**
  II Jornadas de manga en Vitoria-Gasteiz-eko (Casal de Cultura Ignacio Aldecoa, Vitoria)

LLEGA EL LIBRO DE ILUSTRACIONES DE BLEACH

Las batallas de Ichigo y las trece divisiones de "shinigami" de la Sociedad de Almas siguen su exitoso periplo en nuestro país. Mientras el anime triunfa en el canal Buzz, aguarda la próxima llegada de nuevos capítulos a las madrugadas de Cuatro y disfruta de unas buenas ventas en DVD, la versión en papel no se queda atrás.

Ediciones Glénat ya ha publicado 24 volúmenes del manga en castellano y 14 en catalán, y ahora anuncia que a finales de octubre sacará a la venta el libro de ilustraciones del autor, Tite Kubo. El libro se llama *All Colour but the Black* y tiene más de cien páginas a color repletas de ilustraciones, muchas a doble página. Además, lleva un póster a doble cara.

Tras el lanzamiento hace unos meses de *Uzumaki*, el libro de ilustraciones de *Naruto*, Glénat vuelve a confiar en otro de sus títulos de mayor éxito entre los otakus españoles para traernos un tipo de producto que debido a sus altos costes de producción no solemos ver en castellano.

LOS MALVADOS ENEMIGOS DE INUYASHA

El Mal está encarnado en cada uno de los personajes que hacen la vida imposible a Inuyasha y sus amigos. Evidentemente existen más seres maléficos, pero los que tienes en estas páginas son los más malos entre los malos.

GOSHINKI

Uno se imagina a un demonio exactamente como es él: alto, monstruoso, con unas repugnantes garras y un par de cuernos en la cabeza. Goshinki es increíblemente fuerte y supone un gran desafío para Inuyasha. Se trata de un descendiente de Naraku que consigue incluso romper el Colmillo de Hierro, aunque eso provoca la ira de Inuyasha, que se convierte en demonio y acaba con él. Goshinki también destaca por su capacidad de leer los pensamientos.

MALDAD *Los típicos ojos rojos de demonio.*

TREMENDO *Es un demonio enorme.*

URASUE

Las acciones de esta malvada diablesa tienen consecuencias nefastas. Urasue roba los restos mortales de Kikyo y con ellos y con la tierra del cementerio crea un nuevo cuerpo para la antigua sacerdotisa. Inuyasha se lo toma fatal. Por lo demás, Urasue no representa demasiado peligro para Inuyasha y sus amigos.

BRUJA *Tiene poderes misteriosos.*

NUEVO CUERPO *Urasue crea uno nuevo para Kikyo.*

GATENMARU

Gatenmaru es un demonio que parece una persona normal y corriente. Lidera una banda de ladrones y se topa con Inuyasha y Miroku precisamente en un pueblo que acaba de saquear con sus hombres. El demonio consigue encerrar a Inuyasha y a Miroku en un capullo de veneno que hila con su boca. Antes de eso ya había escupido veneno en la cara de Inuyasha para debilitarlo. Si no se hubiera transformado en un demonio completo, el monje y él hubieran muerto a manos de este demonio polilla.

CAPULLO VENENOSO *Escupe el hilo con que se forma.*

NARAKU

Naraku encarna el auténtico Mal. Le encanta aprovecharse de los demás y lavarse después las manos. Prefiere dirigir a sus marionetas y mirar desde lejos. Su mayor arma son los descendientes que él mismo crea y que superan la decena sin muchos problemas. Los puntos en común que tienen con su "padre" son su peligrosidad y su maldad. Por lo demás, son muy distintos a él, sobre todo en poder. Del mismo modo que Inuyasha, Naraku pretende conseguir la mítica Esfera de los Cuatro Espíritus para convertirse en un auténtico demonio.

NARAKU *Sin duda alguna, no existe un adversario peor que él para Inuyasha.*

JAKEN

Como Sesshomaru le salvó la vida, ahora Jaken está en deuda con él y actúa como su súbdito. Es fiel, pero no muy fuerte. A menudo uno tiene la impresión de que Sesshomaru simplemente se aprovecha de él. El pequeño demonio siempre está dispuesto a burlarse de alguien.

COBARDE *Suele esconderse detrás de Sesshomaru.*

DESCENDIENTES *Kagura es sólo una de los muchos "hijos" de Naraku.*

KAGURA

Es la descendiente más importante de Naraku, dado que es la más poderosa y rebelde. La llaman también "la reina de los vientos", porque puede dominar este elemento. Odia a Naraku y preferiría abandonarlo, pero el demonio la tiene dominada y siempre acaba haciendo lo que él dice. Aun así, tiene planes secretos para eliminarlo algún día. Sus ataques con el viento son tremendamente potentes y la convierten en una seria rival.

KAGURA *Domina el viento.*

SESSHOMARU

Se trata del medio hermano de Inuyasha. A diferencia de él, Sesshomaru es un demonio completo. Dado que odia todo lo humano, también detesta a Inuyasha. Su odio se acrecienta cuando su hermanastro recibe el Colmillo de Hierro de su padre. Sesshomaru cree que tiene más derecho que él a poseer esta poderosa arma. Se enrabia todavía más al descubrir que no puede empuñarla un demonio. Debido a esta situación, los dos se enfrentan continuamente y libran impresionantes luchas.

MEDIO HERMANOS *A pesar de ello, se enfrentan a menudo por el Colmillo de Hierro, herencia de su padre.*

SESSHOMARU *Un demonio muy altivo.*

KAGEROMARU

Un demonio sencillamente repugnante. De su cabeza, que posee apariencia humana, cuelga un apéndice desde el que crecen dos brazos formados por espadas. Como rival, Kageromaru es increíblemente rápido y sus espadas están peligrosamente afiladas.

HERMANOS *Un equipo perfecto.*

KAGEROMARU *Tiene un aspecto asqueroso.*

JUROMARU

Otro descendiente de Naraku. Cuando aparece, su sospechoso aspecto llama la atención, principalmente por las largas cadenas que lleva y el cubre-boca. Cuando Naraku se lo quita, queda claro el motivo por el que se comporta de ese modo extraño: su hermano Kageromaru aparece de su interior, porque vive en el estómago de Juromaru.
Eso sí, Juromaru es muy testarudo. No deja que Naraku le mande e incluso lo ataca.

CUBRE-BOCA *Si se lo saca, libera a su hermano.*

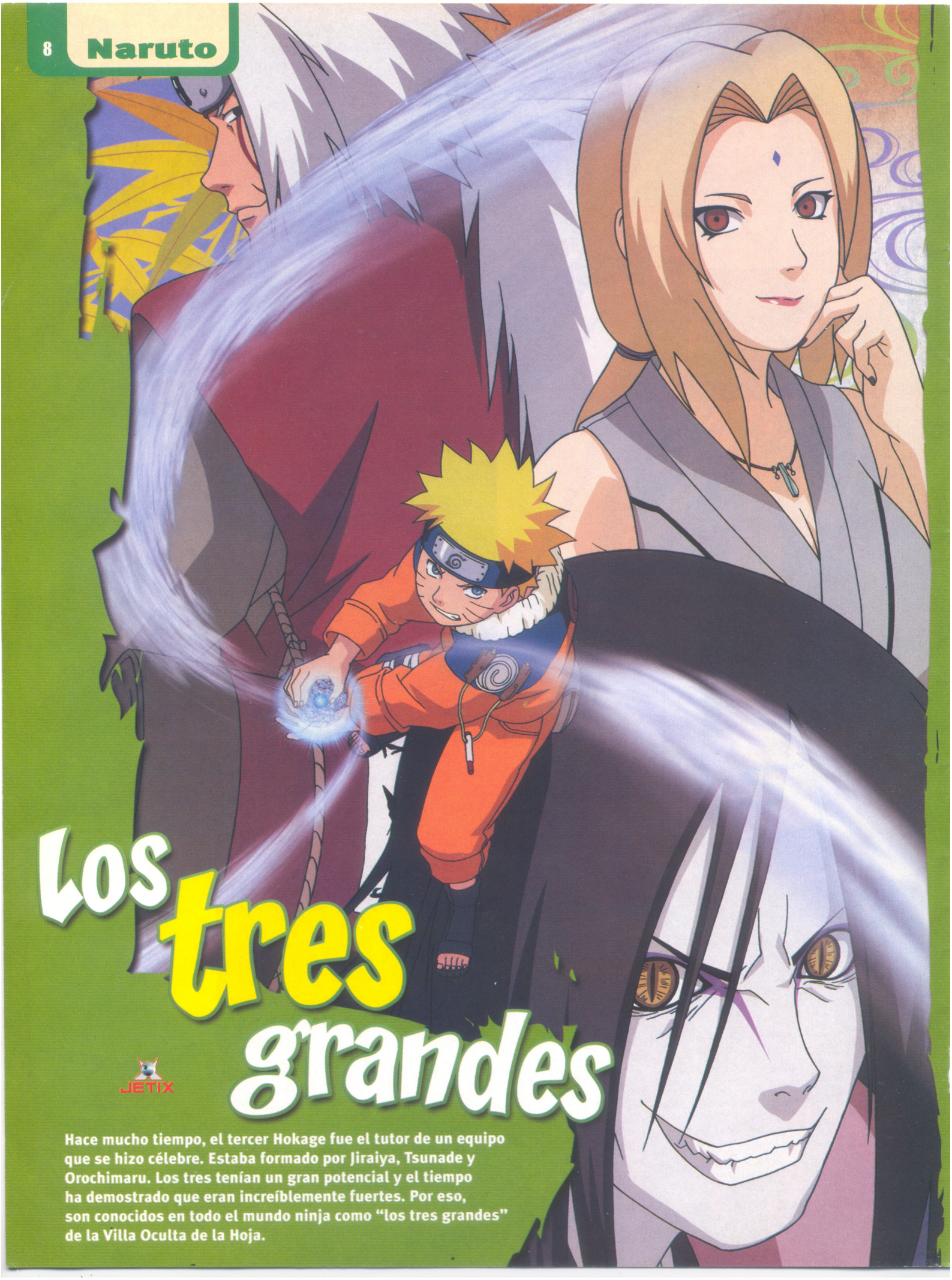
JUROMARU *No deja que Naraku le dé ningún consejo.*

KANNA

Con su aspecto de niña buena vestida de un blanco inmaculado, Kanna parece pura e inofensiva. Pero las apariencias engañan. Al igual que el resto de los descendientes de Naraku, Kanna también es peligrosa. Gracias a su espejo puede capturar almas y defenderse de los ataques haciendo que estos se dirijan a sus autores.

ESPEJO *Resulta una arma muy poderosa en sus manos.*

KANNA *¿A que parece una niña buena?*



Los tres grandes

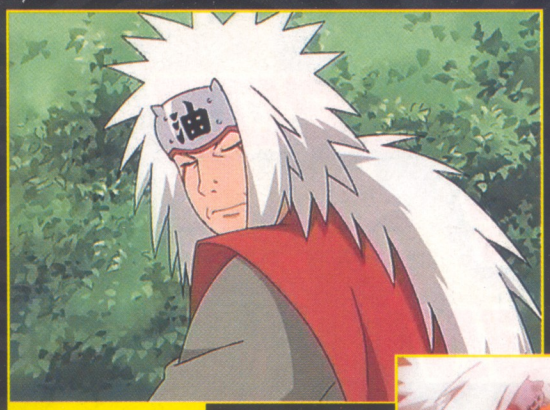
JETIX

Hace mucho tiempo, el tercer Hokage fue el tutor de un equipo que se hizo célebre. Estaba formado por Jiraiya, Tsunade y Orochimaru. Los tres tenían un gran potencial y el tiempo ha demostrado que eran increíblemente fuertes. Por eso, son conocidos en todo el mundo ninja como "los tres grandes" de la Villa Oculta de la Hoja.

© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

Jiraiya

Jiraiya es un ninja cincuentón que ama su libertad. Tareas como la de formar a jóvenes ninjas no van con él. Prefiere dedicarse a las mujeres y a otros placeres mundanos de los que saca ideas para sus exitosas novelas. Ya ha vivido suficientes aventuras y ahora prefiere disfrutar de la vida. Eso no quita que sea un ninja increíble, como lo demuestran las dos técnicas que enseña a Naruto: el "jutsu" de invocación (o sea, la técnica del hechicero) y el "rasengan".



JIRAIYA Jiraiya puede utilizar su pelo como arma.

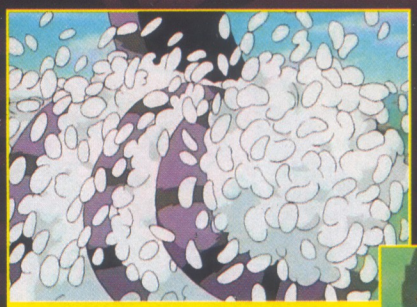
NARUTO Es su discípulo.

REY SAPO Mantiene un vínculo de sangre con Jiraiya.

RASENGAN Una técnica compleja.

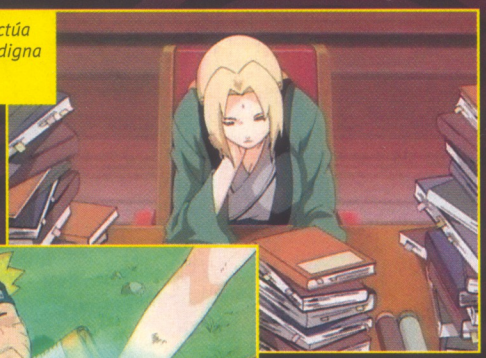
Tsunade

Esta mujer no es precisamente lo que entendemos por ninja modelo. Su propensión al juego es obsesiva. Aun así, Jiraiya cree que sería mejor Hokage que él y va en su busca.
Tsunade es bastante presumida, por lo que ha desarrollado una técnica que le permite tener un aspecto más joven. Especializada en técnicas curativas, también domina a la perfección las armas. Pese a sus defectos, es una mujer que no necesita que nadie la proteja. Siente un cariño especial por Naruto.

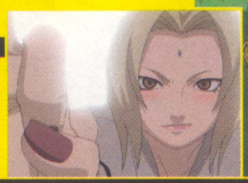


BABOSA El caracol se pueda dividir en numerosos caracolitos.

HOKAGE Actúa como una digna sucesora.



HABILIDADES Cuando se trata de curar a alguien no tiene rival.



PODER Tiene más fuerza en la punta de los dedos que en el resto de su cuerpo.

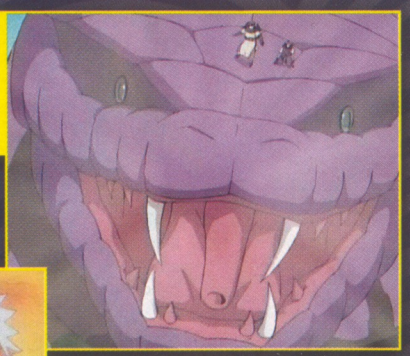
Orochimaru

Cuando el tercer Hokage eligió a otro ninja como sucesor, Orochimaru se sintió humillado. Lleno de rabia, abandonó la Villa Oculta de la Hoja en cuanto se descubrió que trataba de descifrar el secreto de la inmortalidad, un tabú para los ninjas. Años más tarde, demuestra que era lo suficientemente fuerte como para haberse convertido en el cuarto Hokage. Al igual que sus antiguos compañeros de equipo, domina el "jutsu" de invocación, que en su caso le vincula a una enorme serpiente.

CAMBIO Orochimaru cambia periódicamente de cuerpo.

PASADO De niño formó equipo con Tsunade y Jiraiya.

SERPIENTE El animal que mejor va con su carácter.



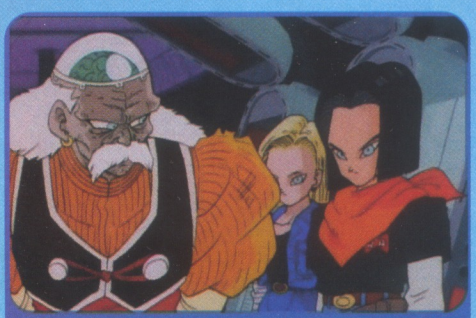
ODIO Lo que más feliz le haría sería destruir la Villa Oculta de la Hoja.

LOS VERDADEROS ANDROIDES DESPIERTAN

La visita de Trunks tres años atrás ha alterado la línea temporal de los acontecimientos. Primero, Goku enferma en medio de la batalla. Y luego, ¡los androides no son los mismos que en el futuro! Resulta que uno de los que aparecen es el mismísimo doctor Gero, que, al verse acorralado, regresa a su laboratorio con intención de despertar a los seres que tan bien conoce Trunks.

De vuelta al laboratorio

El terreno montañoso de la zona en que el doctor Gero tiene instalado su laboratorio secreto hace que sea difícil seguirle la pista. Para colmo, no es posible captar su energía, dado que es un androide. Mientras Son Gohan lleva a Bulma, su bebé y Yajirobai a un lugar seguro, los demás salen a la caza del A-20. Pero las montañas que rodean las afueras de la capital del norte son demasiado amplias para encontrarle, máxime cuando no son capaces de detectar su presencia. Así que el malvado acaba llegando a su centro de operaciones sin que los defensores de la paz puedan evitarlo. Por suerte, Krilín le avista entrando a la cueva en que oculta su laboratorio. Avisa de inmediato a los demás aumentando de golpe su energía, pero es demasiado tarde: el doctor Gero, llamado ahora A-20, se ha encerrado en él para despertar a los terribles androides que han provocado el caos en el futuro.



CONFIADO *El doctor Gero conecta a los A-17 y A-18.*

Tres nuevos enemigos

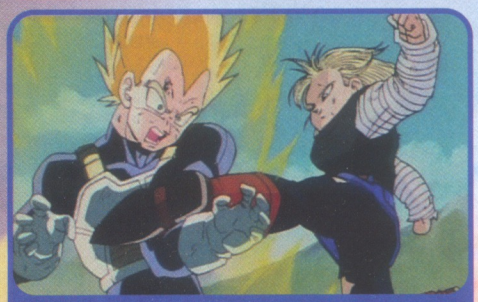
El doctor Gero inmediatamente conecta al A-17 y a la A-18. En un primer momento, se muestran amables y respetuosos, pero el motivo de esa actitud es que el científico lleva en la mano el mecanismo con el que puede apagarlos. Entonces, cuando Vegeta tira abajo la puerta blindada del laboratorio, el A-17 le arrebata ese control remoto y lo destruye. No han cambiado un ápice: siguen siendo dos androides perversos y amantes de la destrucción. Pronto descubren que hay otro androide más en el laboratorio, lo que pone nervioso al doctor Gero. Sus gritos desesperados para que no lo despierten cansan a los androides, hasta el punto de que el A-17 acaba con él, su propio creador. Trunks, que no quiere tener que vérselas con otro androide, destruye el laboratorio con su enorme poder. Pero no sirve de nada: los androides están a salvo y despiertan al A-16.

REVUELTA *Los androides acaban con su creador.*

La edición en DVD

Coincidiendo con la aparición de este número de **Mega Hiro** que tienes en las manos, Selecta Visión pone a la venta el volumen 22 de la serie. Se trata del penúltimo de la saga de Cell. Además, prosigue el lanzamiento de *Bola de dragón* GT con el tercer volumen de las aventuras por el espacio de Trunks, Pan y el rejuvenecido Son Goku. Está previsto que próximamente comience a recopilarse la serie por sagas, además de editar las películas, especiales de televisión y OVA, como ya te anunciamos el mes pasado. ¿Veremos algún día la primera serie, *Bola de dragón*, editada por Selecta?

Destrucción en busca de Goku



PALIZA *Vegeta es humilladpo por la A-18.*

El A-16 es diferente a sus dos compañeros. Y más importante aún, está programado con un único objetivo: matar a Goku. De modo que, como el A-17 y la A-18 no tienen nada mejor que hacer, se disponen a buscar al guerrero. Sin embargo, el hecho de que le hayan ignorado provoca a Vegeta, que les sigue para enfrentarse a ellos. Su deseado combate será contra la A-18. Tras unos inicios equilibrados, las cosas se tuercen para el superguerrero. La androide comienza a luchar en serio y en unos pocos minutos lo deja para el arrastre, con el brazo izquierdo destrozado. Trunks corre en su ayuda antes de que la A-18 lo mate y eso hace que el A-17 intervenga. Piccolo y Ten Shin Han se meten también en la trifulca. Todos acaban malheridos. Krilín, a quien el miedo le ha paralizado, es el único en pie. Los mismos androides le apremian a que les dé judías mágicas o sus amigos morirán. Después de que A-18 le dé un beso en la mejilla, los tres se marchan en busca de Goku.

Recursos ante los androides

La situación es caótica. Con Goku enfermo y Vegeta derrotado completamente, parece que la Tierra no tiene salvación. No obstante, los guerreros del espacio no se rinden tan fácilmente, y menos su orgulloso príncipe. Vegeta se marcha no se sabe bien con qué intenciones. También Piccolo actúa de forma extraña y se marcha. Pero Krilín sabe adónde va: al palacio del Todopoderoso. ¡Pretende fusionarse con él! De esa forma, su poder aumentaría bastante, aunque es dudoso que pudiera derrotar al enemigo. Pese a la gravedad de la situación, el Todopoderoso pide esperar un poco más antes de tomar una decisión en firme. Paralelamente, Ten Shin Han regresa junto a Chaoz, mientras que Trunks y Krilín se dirigen a casa de Goku para trasladarlo a la isla del Duende Tortuga. Así ganarán un poco de tiempo y quizás Goku se cure antes de que lo encuentren los androides. Pero lo más increíble está por suceder. Durante el traslado, Krilín se comunica con Bulma y ésta le cuenta que cerca de la capital del oeste han encontrado... ¡una máquina del tiempo como la de Trunks! Dado que él tiene la suya comprimida, ¿quién ha viajado en el tiempo en ella?

SORPRESA *Trunks no se cree lo que está viendo.*

A-16

A todas luces, el más pacífico de los androides que amenazan el futuro del planeta. Ama la naturaleza y le encanta escuchar el cantar de los pájaros. Es muy tranquilo y poco hablador, por lo que da sensación de calma. Está programado con el único fin de acabar con la vida de Goku. Está por ver hasta dónde llega su poder. Si el doctor Gero no quería que lo activasen, sería por algo.

A-17

Compañero inseparable de la A-18, es quien toma las decisiones, aunque a menudo se pliega ante los caprichos de ella. Amante de la diversión, se comporta a veces como un niño pequeño. Por ejemplo, cuando decide ir en busca de Goku en coche en vez de volando. Es tan guapo como prepotente, y su estilo de vestir va a conjunto con el de la A-18. Es el más impulsivo y violento de los dos.

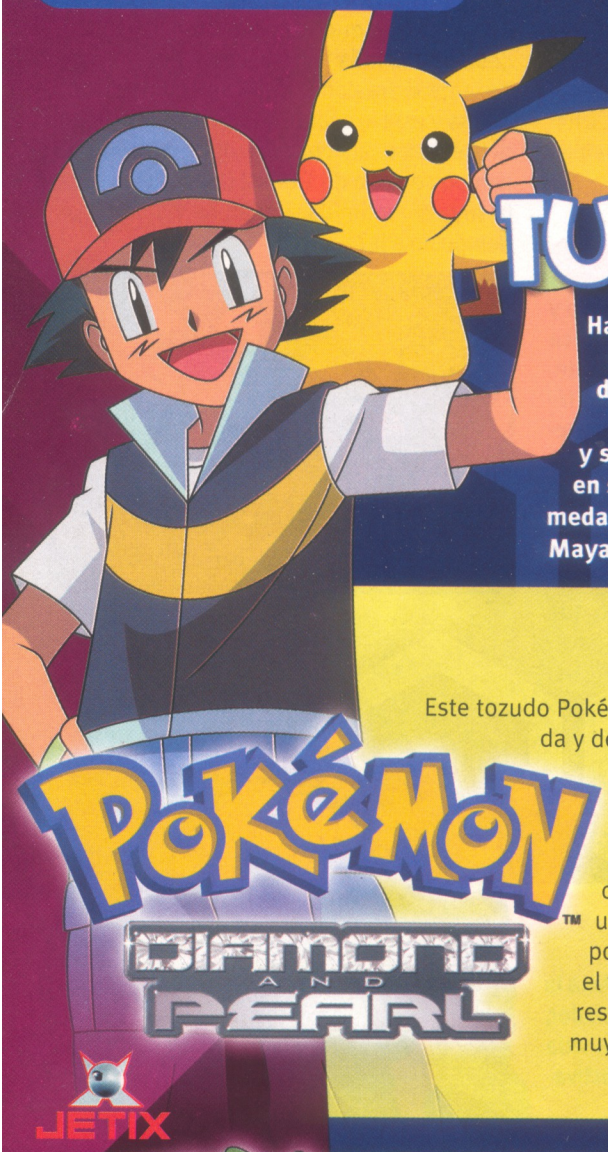
A-18

Una androide de gran belleza que no demuestra expresividad ni sentimientos, aunque le gusta ir vestida a la moda y no le desagrada luchar. Mantiene una actitud de cierta obediencia hacia el A-17, pero sabe que él hará cualquier cosa que le pida. Ha demostrado su gran poder al humillar a Vegeta, enseñando lo que vale un androide de energía autónoma. En el fondo, no es tan mala como aparenta.

EVOLUCIONES: TURTWIG Y PIPLUP

PARTE 1

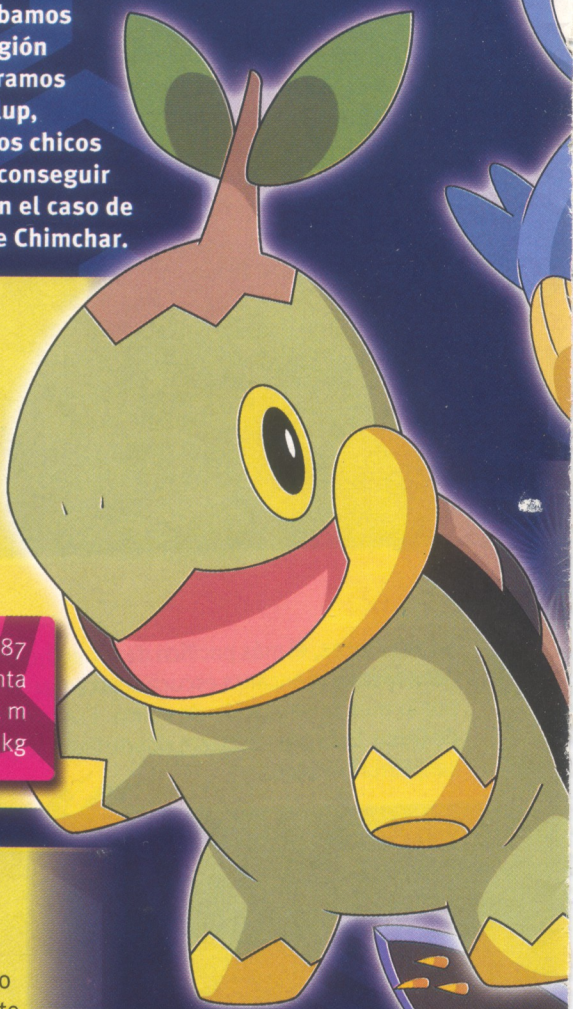
Hace un par de números, te presentábamos los tres Pokémon de inicio de la región de Sinnoh. En esta ocasión, te mostramos las evoluciones de Turtwig y Piplup, y seguimos contándote cómo le va a los chicos en su periplo a través de Sinnoh para conseguir medallas –en el caso de Ash- y cintas –en el caso de Maya–. El mes que viene será el turno de Chimchar.



Turtwig

Este tozudo Pokémon se hace amigo de Ash enseguida y decide acompañarle en su viaje por Sinnoh. Como no le gusta ver cómo otros Pokémon discuten, trata de poner paz cada vez que ve una pelea. Ahora bien, si se trata de un combate Pokémon, es el primero en usar sus golpes más poderosos. Le ayuda el tener una gran resistencia y la cabeza muy dura.

Pokédex:	#387
Tipo:	Planta
Altura:	0,4 m
Peso:	10,2 kg



Grotle

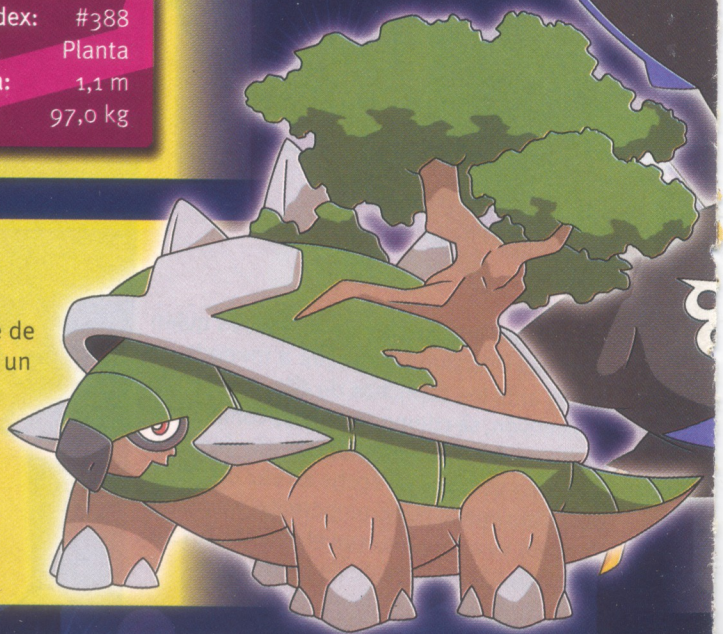
Al evolucionar a Grotle, su caparazón crece a lo largo y le protege la cabeza, a la par que se convierte en un modo de dar mayor fortaleza a sus ataques. Aparte, el brote de la cabeza le crece hasta convertirse en unos frondosos arbustos en ambos costados del caparazón.

Pokédex:	#388
Tipo:	Planta
Altura:	1,1 m
Peso:	97,0 kg

Torterra

Torterra ya ha perdido el aspecto afable de Turtwig y Grotle, aunque no deja de ser un cacho de pan. Su imagen fiera invita a sus rivales a tenerle miedo. Su cuerpo es mucho más robusto y el caparazón, que ha vuelto a cambiar de forma, está coronado por un árbol.

Pokédex:	#389
Tipo:	Planta/Tierra
Altura:	2,2 m
Peso:	310,0 kg



Pokémon™ Diamond and Pearl
JETIX

Piplup

Cuando Maya debe decidir con qué Pokémon de inicio se queda para comenzar su preparación como coordinadora, opta por Piplup. Le parece una cucada y es cierto que dan ganas de abrazarlo. Juntos entrenan incansablemente para participar en concursos Pokémon, donde además de combatir tienen que hacer exhibiciones. Eso sí, Piplup tiene su genio y más vale que no se enfade, porque entonces pueda llegar a ser insoportable.

Pokédex:	#393
Tipo:	Agua
Altura:	0,4 m
Peso:	5,2 kg

Prinplup

Cuando evoluciona a Prinplup, abandona su aspecto adorable de cría para tener una imagen más adulta y predispuesta al combate. También aumenta su cabezonería y la facilidad con que se enfada.

Pokédex:	#394
Tipo:	Agua
Altura:	0,8 m
Peso:	23,0 kg

Empoleon

Las tonalidades azules desaparecen en Empoleon, dejando su lugar al negro y el violeta. Su pico crece de tal forma que parece que lleve casco. Sus patas ahora parecen más bien garras. Aparte de los cambios físicos, Empoleon controla, además del agua, el hielo, por lo que aprende nuevas técnicas de ataque.

Pokédex:	#395
Tipo:	Agua/Acero
Altura:	1,7 m
Peso:	84,5 kg

LA PRIMERA MEDALLA SINNOH

Decidido a ganar, Ash entrena a sus Pokémon para volver al Gimnasio Pirita. Brock incluso le presta a Sudowoodo para el importante duelo. El problema es que el Team Rocket ha revivido varios fósiles Pokémon y los ha dejado libres por la ciudad. Al ir a detenerlos, Cranidos evoluciona a Rampardos, que es muchísimo más fuerte. ¡Lograr la medalla será más difícil!

En la esperada revancha, Pikachu imita los movimientos de los Pokémon de Maya para derrotar a Onix. Cuando entra Geodude, Ash sustituye a su amigo por Aipom, que logra vencer aunque se cansa mucho. Por eso, de un solo golpe cae ante Rampardos, el último Pokémon del líder de gimnasio. Pikachu salta de nuevo a la arena, pero su cola férrea no puede ante el duro cuerpo de Rampardos. Así que todo depende de Turtwig. Los dos Pokémon son muy resistentes, pero la hoja afilada del compañero de Ash le da la victoria. ¡Ash obtiene la Medalla Lignito!

PACHIRISU
El nuevo compañero de Maya.

Camino de Pueblo Aromaflor, Ash, Brock y Maya ven un Pachirisu. Maya lo atrapa, pero es un Pokémon muy travieso y no la obedece. Como ni siquiera es capaz de meterlo en el Pokéball, decide dejarle libre. Por suerte, al final Pachirisu la acepta como compañera.

CONCURSO

Tenemos 6 mazos de la nueva expansión del JCC de **Pokémon**, cortesía de **Panini**, que sortearemos entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Cuál es la primera medalla que logra Ash en Sinnoh?

© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.

La incontrolable Rebecca

Yu-Gi-Oh!™

El torneo en la isla de los duelos ha terminado felizmente para Yugi y sus amigos. Sin embargo, el muchacho desconoce lo que ha hecho Bakura. Mientras tanto, vuelve a su vida normal junto a su abuelo. Y entonces aparece una chica...

REBECCA Quiere recuperar la carta de su abuelo.

Todo vuelve a la normalidad

La victoria sobre Pegasus permite recobrar las almas de Solomon, Seto Kaiba y Mokuba. Además, Yugi obtiene el premio en metálico, que le da a Joey para que pueda costear la operación de su hermana. Y aún queda otra sorpresa: Pegasus le regala la carta Lazos de amistad, que ha sido pintada a mano por él mismo. Antes de salir de la isla, el espíritu que controla en los duelos a Yugi se presenta de una vez. Dice llamarse Yami, aunque también le han llamado "faraón" y "Yu-Gi-Oh". Todo parece que volverá a la normalidad, aunque queda pendiente un duelo definitivo entre Yugi y Seto. Sin embargo, nada más regresar, una niña se planta ante la tienda de Solomon y exige la carta del Dragón Blanco de Ojos Azules. Afirma que pertenecía a su abuelo y que Solomon se la robó. Pese a tener ocho años, Rebecca Hawkins es la campeona nacional de Estados Unidos. ¡Y reta a un duelo a Solomon!

Duelo por la carta

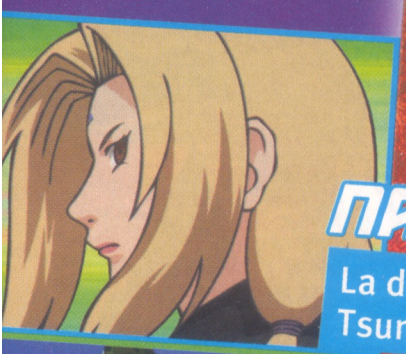
Yugi asume la defensa del honor de su abuelo. Aunque la forma que tiene de jugar Rebecca es muy infantil, sus movimientos no lo son en absoluto. Su comportamiento insoportable forma parte de su estrategia. A Solomon sus maneras le recuerdan a alguien. Al ver su Escudo Milenario, cae en la cuenta: sus cartas son como las de su viejo amigo el profesor Hawkins. Rebecca usa su Soldado Cañón y toma una importante ventaja. A petición de Solomon, Rebecca explica que es la nieta del profesor Arthur Hawkins y quiere recuperar la carta que le robó. No cree, como dice Solomon, que su abuelo se la regalara. Con su Espectro Sombrío acaba con el Mago Oscuro de Yugi, que espera una carta concreta, pero acaba rindiéndose. Rebecca está contenta de recuperar la carta, pero se enfada mucho al ver que está rota. En ese momento aparece el viejo Arthur, que pidE excusas por el comportamiento de su nieta. Él sabe lo que ha hecho Yugi. Lo mismo que hizo Solomon cuando, estando atrapados bajo unas ruinas, jugaron un duelo y él se rindió pese a conseguir la carta que le hubiera dado la victoria. En agradecimiento, le regaló el Dragón Blanco de Ojos Azules. Esa carta ha sido su lazo de amistad durante tantos años. Por eso Yugi le regala a Rebecca la carta de Lazos de Amistad.

MALENTENDIDO Hawkins le cuenta la verdad.

LA FUERTE AMISTAD ENTRE HAWKINS Y MUTO

Fue durante una excavación en Egipto cuando Solomon y Arthur se conocieron. El profesor Hawkins era conocido por sus teorías acerca de la importancia del duelo de monstruos en la historia de la antigua civilización egipcia. Él descifró la palabra "duelo" en los jeroglíficos y reinterpretó los documentos históricos. Aunque los egiptólogos se rieron de sus teorías, Solomon le creyó y le ayudó en sus investigaciones.

En el Próximo número...



NARUTO

La decisión de Tsunade

BOLA DE DRAGÓN Z

Cell, la criatura del futuro

12 REINOS

Fantasía en las autonómicas

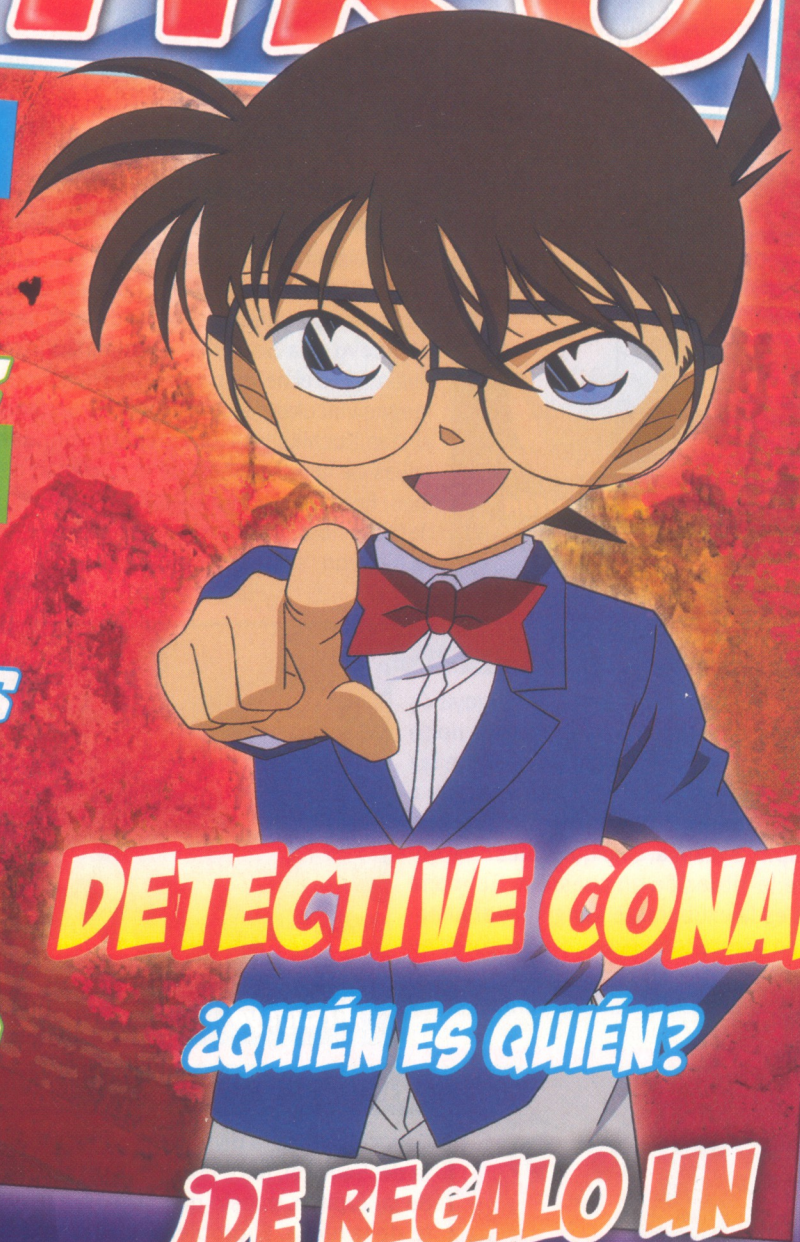
ANIME DVD

Street Fighter II en pack recopilatorio

MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 24
2,95 €



DETECTIVE CONAN

¿QUIÉN ES QUIÉN?

¡DE REGALO UN BALL SHOOTER!

Nº 24

A la venta en agosto

BLEACH ブリーチ

Las 13 divisiones de la Sociedad de Almas

Parte 1

A lo largo de los próximos números de Mega Hiro, te vamos a presentar a las trece divisiones de que consta la Sociedad de Almas y que viven en el Seireitei.

Capitán Byakuya Kuchiki

Subcapitán Renji Abarai

6ª DIVISIÓN

Una división muy ligada a Rukia, más allá de que estos dos "shinigami" fueran quienes acudieron al mundo de los vivos para llevarla de nuevo a la Sociedad de Almas. Y es que Byakuya es el hermano de la joven, aunque no tengan vínculos de sangre. Ambos pertenecen al clan Kuchiki, una de las cuatro grandes familias de la aristocracia de la Sociedad de Almas. En cuanto a Renji, Rukia y él se conocen desde niños, cuando vivían en el Rukongai, y se hicieron "shinigami" a la vez.

10ª DIVISIÓN

A pesar de su aspecto infantil, Hitsugaya es un capitán competente, perspicaz y que no se deja llevar por la presión. Aunque sigue las normas que rigen el Seireitei, no se limita a cumplirlas de forma tan escrupulosa como, por ejemplo, Byakuya, sino que antes reflexiona sobre la situación en cuestión. Su mano derecha es la exuberante Rangiku Matsumoto, que no parece tomarse nunca las cosas en serio. Ella siempre vela por su querido capitán, al que trata con demasiado cariño.

Capitán Toshiro Hitsugaya

Subcapitana Rangiku Matsumoto

Capitán Kenpachi Zaraki

Subcapitana Yachiru Kusajishi

11ª DIVISIÓN

Conocida como la división más bruta y violenta del Seireitei, hace honor a la manera de ser de su capitán, puesto que Zaraki es un amante de la lucha. El problema es que pocos se acercan a su inmenso poder, de modo que suele dejar las peleas a sus hombres, como Madarame o Yumichika. La adorable subcapitana Yachiru es todavía una niña y se comporta como tal. Siempre está alegre y suele subirse a la espalda de Zaraki. Es la única que despierta sentimientos positivos en él.

La súplica de un subcapitán

Al escapar de la 11ª división, Ichigo y Ganju se llevan a Hanataro Yamada, 7º hombre de la 4ª división, la de curanderos. Se ve que el chico conoce a Rukia y desea que la rescaten. Por eso les guía a través del subsuelo hasta los alrededores del Palacio de la Penitencia. Sin embargo, Renji les está esperando. En un combate trepidante en el que parece tenerlo todo de cara el subcapitán, Ichigo saca toda su rabia para vencerle. Si no puede con él, ¿cómo piensa liberar a Rukia? Mientras la sangre brota de su pecho, Renji le suplica que salve a Rukia. Ichigo se lo promete y, a continuación, los dos caen inconscientes. Hanataro y Ganju se llevan a su compañero para curarlo, mientras que Izuru y Momo, subcapitanes de la 3ª y la 5ª división respectivamente, recogen a Abarai. En una reunión de urgencia, el comandante Yamamoto declara el estado de guerra. ¡Se permite usar las "zanpakuto" incluso en su forma liberada!

PETICIÓN *Renji le pide a Ichigo que salve a Rukia.*

Razones por las que queremos episodios nuevos de ONE PIECE

Ya ha pasado más de un año desde que Jetix estrenó la cuarta temporada. En todo este tiempo, la mayoría de teles autonómicas también han emitido la serie, pero a excepción de la catalana, se han quedado en el episodio 194. Así que hemos decidido exponer algunos motivos por los que queremos ver la quinta cuanto antes.

Nami

Queremos ver la sonrisa contagiosa de Nami y sus dotes de mando. Además, cada vez es mejor luchadora gracias a su arma climática.

Monkey D. Luffy

Queremos ver cómo Luffy no se entera de los líos en los que se mete por culpa de su inocencia. Siempre acaba emocionándonos con sus batallas.

Usuff

Queremos ver a Usuff ejerciendo de manitas o de inventor de cachivaches ingeniosos. Aparte, quizás supere su cobardía... o tal vez no.

Sanji

Queremos ver a Sanji cocinando unos platos deliciosos y tratando de ligar sin éxito. Por no hablar de sus increíbles "zapateados" en la lucha.

Zorro Ronoa

Queremos ver cómo Zorro empuña sus tres espadas y se enfrenta a cualquier peligro con valentía. Aunque el resto del tiempo lo pase durmiendo y quejándose.

Nico Robin

Queremos ver más cosas acerca del misterioso pasado de Nico Robin. Además, es la estudiosa de la tripulación, así que es una buena influencia, ¿no?

Chopper

Queremos ver a Chopper por ser el reno más chulo del mundo y un médico fantástico con el que no nos importaría tomar un jarabe amargo para curarnos de un resfriado.

© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

KOGORO Y RABBIE
HERMANOS ALIENÍGENAS

En la agitada vida de los Hinata, las ranuchas no son los únicos alienígenas con los que deben lidiar. Paulatinamente, han ido apareciendo nuevos seres de las galaxias en la Tierra, algunos en plan visita, por ejemplo Sumomo, y otros para quedarse a vivir. Es el caso de dos hermanos muy particulares: el inútil Kogoro y la pobre Rabbie.

Kogoro, el detective más bobo

"Esta paz es falsa, puedo sentirlo. Oscuras sombras acechan este barrio. Se alzan voces clamando justicia". Así se presenta el que posiblemente sea el detective más desastroso del mundo. Kogoro es un alienígena con un gran parecido con los humanos que aprovecha esta circunstancia para venirse a nuestro planeta y ejercer aquí de un cruce entre detective galáctico y superhéroe. Al grito de "ven a mí, Coco Rowder", aparece un triciclo con el que persigue a los malhechores. Vamos, que es un detective o súper héroe cutre. Su característica risa pone nervioso a cualquiera. Pero para bien o para mal, es tan torpe que no soluciona ningún caso. Incluso lía la cosa más todavía. Y eso que en la lucha se transforma y obtiene armas increíbles, como un casco protector o una espada láser. Keroro y él son amigos de la infancia.

KOGORO *Un tipo tan inútil como feliz de la vida.*

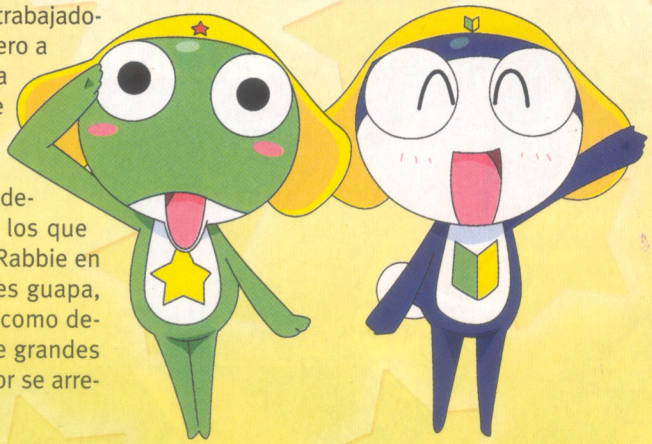
RABBIE *Una chica encantadora y muy trabajadora.*

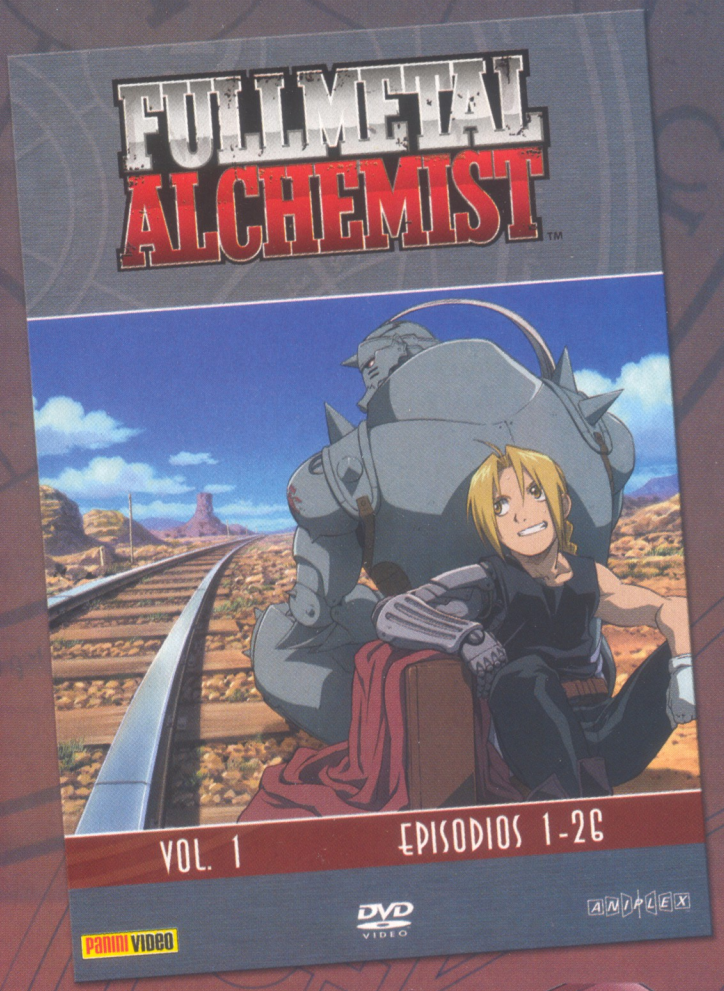
Rabbie, hermana sufrida y fiel

Acompañando a Kogoro, otra alienígena llega a la Tierra. Por suerte, Rabbie, la hermana de ese tipo es mucho más normal. Bueno, no por su aspecto, que recuerda a un conejo (¿vendrá de ahí su nombre?), pero sí por su personalidad. Es una buena chica, trabajadora, que se esfuerza para llevar dinero a casa y, sobre todo, que se preocupa mucho por su hermano. Sabe que no es el más listo, pero defiende que tiene un gran corazón y siempre está dispuesto a ayudar a los demás, aunque cometa errores por los que ella le disculpa. Es habitual ver a Rabbie en trabajos a tiempo parcial. Como es guapa, suele trabajar de cara al público, como dependienta o mostrando ofertas de grandes almacenes y tiendas. A su alrededor se arremolinan muchos curiosos, no se sabe bien si interesados en el producto en cuestión o en ella. Natsumi la aprecia y la admira por lo mucho que se sacrifica por la felicidad familiar.

MÁS EXTRATERRESTRES

Entre los humanos viven mucho más alienígenas de lo que uno pueda imaginar. La mayoría toman una apariencia humana o animal para pasar desapercibidos en la Tierra. Suelen ser razas pacíficas que no desean ningún mal a los terrestres. Claro que ahora, si llegaran agentes invasores, se las tendrían que ver también con la tropa de Keroro. Lo cual, por cierto, no deja de ser paradójico, ya que ellos mismos eran -y se supone que siguen siendo- una avanzadilla invasora.





¡NO TE PIERDAS EL PACK CON LOS 26 PRIMEROS EPISODIOS!

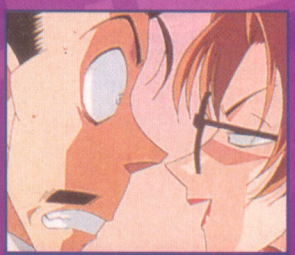
FULLMETAL ALCHEMIST™

A LA VENTA EN JUNIO

DETECTIVE CONAN

¿Es Ran realmente una chica tan fuerte?

Después de Conan (y por ende, Shinichi), Ran Mouri es el personaje más importante de la serie Detective Conan. La guapa karateca no ha tenido una vida fácil. Parece como si el destino no quisiera que sea feliz. ¿Cuánto tiempo más puede soportar todavía la chica?

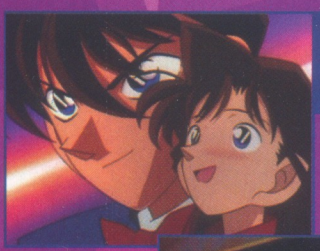


PADRES Viven separados y discuten cada vez que se ven.

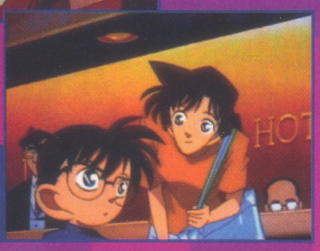
Tal vez no se le note mucho, pero Ran ha tenido una vida poco afortunada. Después de que su padre, Kogoro, disparara accidentalmente a su esposa, Eri abandona la casa. Aunque no se han divorciado, viven separados y mantienen únicamente un contacto esporádico. Todos los intentos de Ran para juntar a sus padres han fracasado hasta el momento.

KOGORO MOURI El detective es un padre desastroso.

Con la separación, Ran se queda con su padre. Y es mejor así. De lo contrario Kogoro no habría tenido ninguna oportunidad de reconducir su vida. Es desordenado, bebe bastante y le gustan las mujeres más de lo que debiera. Al final, Ran tiene que cuidar de él como si fuera un niño.

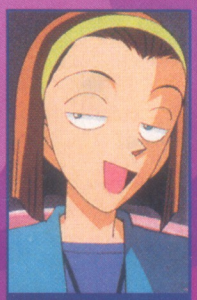


GRAN AMOR Ran piensa cada día en Shinichi.



CONAN Está ahí cuando Ran necesita que la consuelen.

A esta compleja situación familiar se suma el tema amoroso. El chico del que está enamorada desde la infancia, Shinichi Kudo, desaparece un día sin dejar rastro. Según cuenta cuando la llama por teléfono, está enfrascado en un caso muy complicado y no puede volver hasta que lo haya solucionado. ¡Shinichi y su obsesión por los misterios! Ella le cree, pero siente que algo no va bien.



SONOKO La mejor amiga de Ran es un apoyo muy importante para ella.

Ignora que el chico ha encogido y ahora vive con ella bajo el nombre de Conan Edogawa.

Pese a que Ran no puede ver a su amado, espera paciente su regreso. Para ello cuenta con el apoyo de su mejor amiga, la pija Sonoko, y por supuesto de Conan, que trata de consolarla si la ve triste.

Visto lo visto, Ran lleva su vida con resignación. Está contenta, porque cree que algún día las cosas mejorarán y por eso intenta disfrutar del día a día. Sin embargo, de vez en cuando no puede evitar que las lágrimas recorran sus mejillas.

Detective Conan en la Wii

¡Atención, fans de la serie! Si habéis pasado por alto la sección de noticias, id enseguida a leer uno de los bombazos del año en lo que a videojuegos de anime se refiere. Nobilis Ibérica trae a España *La investigación de Mirápolis*, la primera y exclusiva aventura de Conan y compañía en la consola de Nintendo. ¡Qué ganas de que llegue el otoño!

© Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS

© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV.

Kagome

FICHA

Nombre:	Kagome Higurashi
Color de pelo:	negro
Color de ojos:	marrón
Le gusta:	Inuyasha
Arma favorita:	el arco
Estilo de vestir:	colegiala

HISTORIA

Kagome lleva una vida tranquila en el templo en que vive junto con su abuelo –que cree en todos los mitos y leyendas–, su madre, su hermano Sota y su gato Buyo. Al menos hasta que Buyo se esconde en la sala del pozo sellado. Kagome lo persigue y es arrastrada por un demonio ciempiés al interior del pozo. Cuando quiere darse cuenta, la chica se encuentra en el Japón feudal. A la confusión del momento se le une el peligro por ese demonio que quiere arrebatarle algo llamado Esfera de los Cuatro Espíritus.

Mientras huye, encuentra a un chico inconsciente clavado a un árbol con una flecha. Con tal de salvarse, arranca la flecha de su pecho y entonces ese joven con orejas de perro despierta. Acaba de liberar al semidemonio Inuyasha, que en un primer momento cree que es la sacerdotisa Kikyo. La lucha contra la criatura demoníaca prosigue y al final la codiciada esfera que se halla en el cuerpo de Kagome se rompe en pedazos.

Kaede, la hermana de Kikyo, muerta hace años, pide a Inuyasha y Kagome que reúnan los fragmentos.

Aunque al principio discuten a todas horas, se ven obligados a soportarse. Con el tiempo, no sólo aprenden a confiar el uno en el otro y a protegerse, sino que además se enamoran. Sin embargo, nunca confiesan sus sentimientos. Quizás lo hagan el día que al fin tengan todos los fragmentos de esfera.

ESTUDIANTE
Conoce la historia de su país en primera persona.

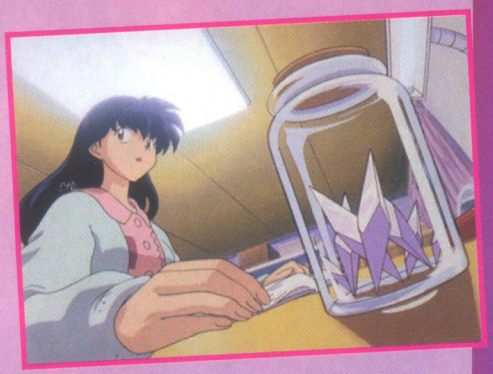
EL GRUPO

Kagome e Inuyasha inician solos su viaje en busca de los dichosos fragmentos, pero pronto comienzan a acumular aliados. La cazadora de demonios Sango y su compañera Kirara –que es mucho más fiera de lo que parece –, el monje pervertido Miroku, el pequeño Shippo o un cobarde como Myoga se unen a ellos para formar un poderoso grupo capaz de poner en aprietos al mismísimo Naraku. ¿Serán capaces de conseguir su objetivo juntos?

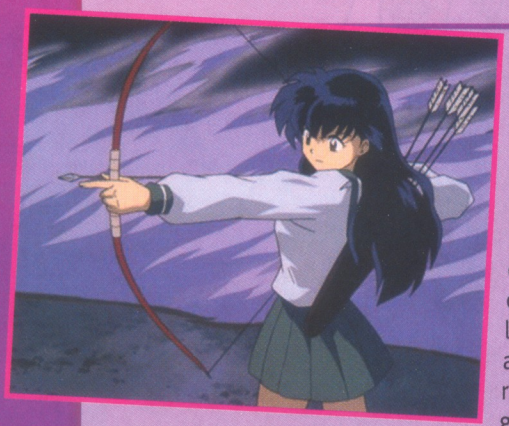
VIDA EN EL PRESENTE

Pese a la extraordinaria aventura que vive en el Japón feudal, Kagome es consciente de que no pertenece a esa época. Su verdadero tiempo es el presente y por eso debe volver con regularidad. Aunque en casa saben lo que sucede, en el instituto están preocupados por ella. Sus amigas y especialmente Hojo, un chico que le va detrás, están sorprendidos de sus constantes enfermedades y viajes. Si supieran la verdad...

OBJETIVO



Como se siente responsable de que la Esfera de los Cuatro Espíritus se haya hecho pedazos, Kagome se compromete a buscar los fragmentos. Aunque se esfuerza para reunirlos, en el fondo no desea completar esa misión. Sabe que en cuanto la esfera sea recompuesta, ya no tendrá un motivo para viajar a la época de Inuyasha y el resto de sus amigos.



ARMAS

Como Kagome nunca ha tenido la necesidad de luchar en su tiempo, no domina ninguna técnica de ataque. Sin embargo, ha heredado de Kikyo su talento con el arco. ¡Donde pone el ojo, pone la flecha! Gracias a su acierto arrojando flechas mágicas, resulta de enorme ayuda al grupo en situaciones complicadas, como cuando Sesshomaru lucha con Inuyasha y posee un brazo humano para empuñar el Colmillo de Hierro.

NARUTO

2ª TEMPORADA, PARTE 1: EPISODIOS 53-65

53. ¡Cuánto tiempo! ¡Aparece el eremita pervertido!

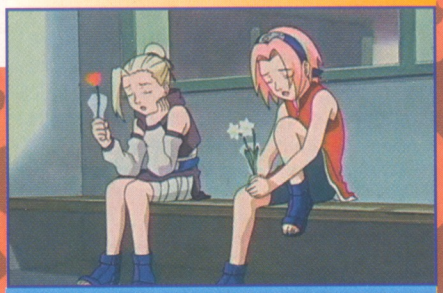
Ante Naruto se presenta Jiraiya, el ermitaño sapo, un cincuentón bastante poderoso que se convierte en entrenador del "genin" a la fuerza. Pese a que Jiraiya se niega al principio, acaba aceptando cuando el "genin" realiza la técnica erótica. Se entiende, ya que a Jiraiya le pierden las mujeres guapas. Su primera enseñanza es a caminar sobre el agua, cosa que consigue cuando Jiraiya le libera del sello que retenía su chakra. Aparte, promete enseñarle una técnica nueva.

54. ¡Una transmisión directa del ermitaño pervertido! ¡El jutsu de invocación!.

Durante la noche, Gaara aniquila a Dosu, que pretendía vengarse por haber sido utilizado. El examinador Hayate ve la escena y comprueba que Kabuto es un traidor, pero antes de que pueda dar el aviso, Baki lo mata. Al día siguiente, las cosas siguen su curso en la villa y Naruto recibe una lección de Jiraiya. El ermitaño le explica cómo debe controlar su chakra y le muestra el "jutsu" de invocación. Naruto firma el contrato de sangre, pero lejos de invocar al rey sapo, aparece un renacuajo.

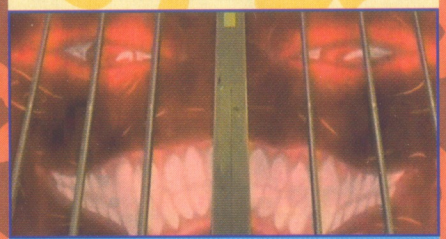
55. Un sentimiento interminable. Una flor con un deseo en su interior.

Cuando el cuerpo de asesinos de la villa encuentra el cadáver de Hayate, el maestro Hokage y los principales "jonin" de la Hoja estudian la situación. Todo apunta a Orochimaru y sus hombres, pero no se puede aplazar el torneo final por todo lo que implicaría. Ajenos a este asunto, los clasificados para la fase final prosiguen su entrenamiento. Sakura e Ino van a ver al hospital a Lee, y allí descubren que Sasuke ha desaparecido.



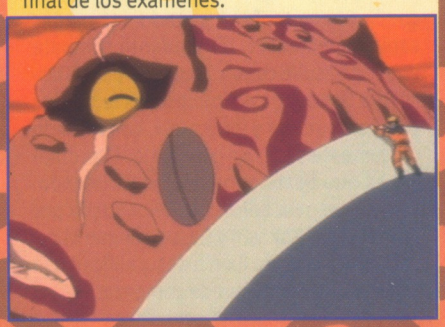
56. ¿Vida o muerte? Arriesgando la vida por la maestría.

Al ver que Naruto no controla el "jutsu" de invocación, Jiraiya planea ponerle en un situación límite para que lo consiga. Antes, le invita a un buen baño, a comer lo que quiera y le dice que se declare a la chica que le gusta, o sea, Sakura. Esto último, por cierto, resulta un fiasco. Entonces, lleva a Naruto a un acantilado y le empuja al vacío. El chico debe despertar el chakra del zorro de nueve colas o morirá.



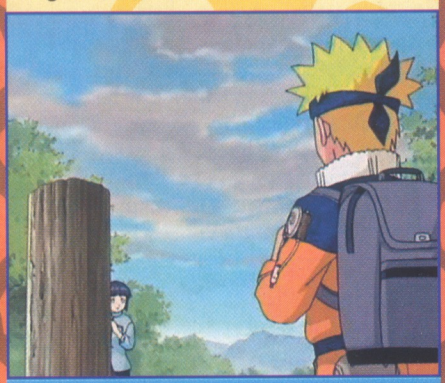
57. ¡Voló! ¡Saltó! ¡Buceó! ¡Aparece el rey sapo!

El zorro de nueve colas presta un poco de su chakra a Naruto, que invoca al rey sapo Gamabunta y salva la vida. Sin embargo, el rey sapo, que lleva muchos años ligado a Jiraiya, cree que se trata de una broma del viejo y pasa de Naruto. Al "genin" le cuesta horrores demostrarle que lo ha invocado él. Mientras tanto, en la villa oculta de la Arena, se pulen los planes de cara a la fase final de los exámenes.



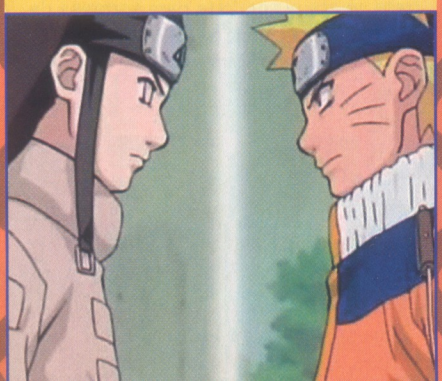
58. ¡El mal se acerca sigilosamente! ¡Naruto y Shikamaru se enfrentan a Gaara!

Tras su "lucha" con Gamabunta, Naruto acaba en el hospital. Cuando despierta, Shikamaru está allí. Se ve que también Choji ha sido ingresado. Aparte, Sakura e Ino van a ver si ha vuelto Sasuke, pero no hay suerte. Así que Sakura va a ver a Lee, pero antes pasa por la habitación de Naruto. Menos mal, porque Gaara está en la habitación del cejudo. Naruto y Shikamaru llegan a tiempo de evitar que lo mate. Gaara se comporta de forma extraña, pero la llegada de Gai evita el combate.



59. Furioso, persecución, sprint. ¡Comienza el final del examen, vaya que sí!

Llega el día de la fase final de los exámenes de ascenso a "chunin". La villa de la Hoja acoge a numerosos señores feudales y nobles de los países vecinos, así como a ninjas de todo nivel. Naruto pasa por el campo de entrenamiento, donde encuentra a Hinata, que aún está convalenciente del combate con Neji. Naruto le pide que vaya a ver cómo gana al odioso Hyuga. Después de muchos líos por culpa de Konohamaru, Naruto alcanza el estadio. Todo va a comenzar.



Recortar por la línea de puntos

© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

60. ¡Ojo Blanco contra Multiplicación de Cuerpo! ¡Voy a ganar!

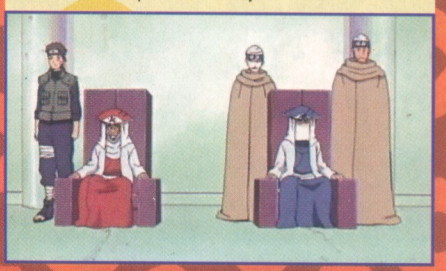
Bajo la atenta mirada del clan Hyuga, con el señor Hiashi a la cabeza, Neji inicia su combate frente a Naruto, con una seguridad absoluta en su capacidad. Con su Ojo Blanco, el "byakugan", no duda de que en unos minutos habrá acabado su duelo. Y así es, ya que su defensa es muy buena y Naruto no logra encajarle ni un solo golpe. Lo peor para el ninja cabeza hueca es tener que soportar la superioridad de su rival. ¡Incluso le repite que nunca será maestro Hokage!

61. ¡Ningún punto ciego! Otra defensa absoluta

La defensa absoluta de Neji es impenetrable, pero peor aún es el contraataque del Hyuga. Con su técnica de rotación de los puntos Hakke, golpea decenas de veces a Naruto en sus puntos de chakra. De ese modo, pretende dejarlo sin fuerzas. Aparte, Naruto empieza a hartarse de que le hable sobre el destino y que éste ya está escrito nada más nacer. Entonces Neji se quita su bandana y le muestra la marca grabada en su frente que simboliza el servicio a la rama principal.

62. ¡La energía secreta del perdedor!

Naruto escucha atentamente la trágica historia de Neji, en especial lo referente a la muerte de su padre. Aun así, cree que Neji exagera y que lo que sucede es que no se ha enfrentado a ese destino que le han impuesto. Si lo hace, con su talento, puede escribir un nuevo destino para él. Luchando con esto en mente, libera chakra del zorro de nueve colas y, tras una ingeniosa treta, vence el combate para sorpresa de todos, en especial de Neji.



63. ¿Descalificación? ¡Peligro! ¡Avance! ¡Unos exámenes principales llenos de incidentes!

Mientras todos felicitan a Naruto por su increíble victoria, el señor Hiashi se dirige a a la enfermería y solicita hablar a solas con Neji. Le entrega una carta escrita por su hermano, el padre del muchacho, antes de morir. En ella, Hizashi le explica a su hijo la verdad: él decidió morir haciéndose pasar por Hiashi cuando el País del Rayo amenazaba con iniciar una guerra. Lo hizo no porque fuera su deber, sino porque quería proteger a su hermano, al mismo Neji, a su clan y a toda su villa. El chico comprende entonces que Naruto tenía razón: todos podemos cambiar nuestro destino.

64. ¡Qué bonitas son las nubes! Un tipo sin interés

Prosiguen los combates. Kankuro se retira antes de comenzar su enfrentamiento con Shino, así que es el turno para Shikamaru. Su rival, Temari. Con lo poco que le gusta luchar y para colmo le toca contra una chica. ¡No puede dejarse ganar! Su principal baza es la técnica de la sombra imitadora, pero Temari ya la conoce y no se deja atrapar. El duelo se convierte casi en una persecución mientras pasan los minutos. Pero Shikamaru es un excelente estratega y halla la forma de atraparla. Sin embargo, para sorpresa de todos, se rinde.

65. ¡Choque! El baile de la Hoja. La violencia de la Arena

Mientras Naruto discute con Shikamaru y le echa en cara que se haya retirado de un combate que tenía ya ganado, las gradas están expectantes. ¡El siguiente combate es el de Sasuke contra Gaara! Se podría decir que la mayoría del público, incluidos los señores feudales y jefes ninja, han acudido únicamente para ver ese duelo. El problema es que Sasuke todavía no ha llegado. Tras una espera adicional, demandada por el Kazekage, Kakashi y Sasuke llegan al estadio justo cuando iban a desacalificarle. El esperado combate puede comenzar.

ELEMENTOS REPRESENTATIVOS
Naruto lleva bandana y kunai.

DATOS

La apariencia ninja

Cada villa oculta ninja tiene sus propias características. Ahora bien, todas comparten una serie de características independientemente de cuál se trate.

El elemento más evidente es la bandana que llevan en la cabeza, generalmente tapándoles la frente. Se les entrega cuando se convierte en "genin", ninjas de grado bajo, y la llevarán durante el resto de su vida como ninjas. Cada villa graba en esta bandana el símbolo propio, de manera que se pueda reconocer a cuál pertenece cada uno.

Las ropas también varían de un sitio a otro, pero en todos los casos se trata de ropajes ligeros que facilitan la movilidad, la rapidez y también esconder armas en sus múltiples bolsillos. Se acompañan de un calzado a medio camino entre las sandalias y las botas. Así el pie queda bien sujeto y no hay problemas aunque se hagan movimientos bruscos.

El tercer elemento esencial son las armas, lo que incluye los sellos. Gracias a la composición de la ropa, los ninjas pueden guardar desde sellos hasta un "shuriken" en su ropa, y llevar a la vista cuchillos "kunai", los más típicos en la lucha.

PANINI

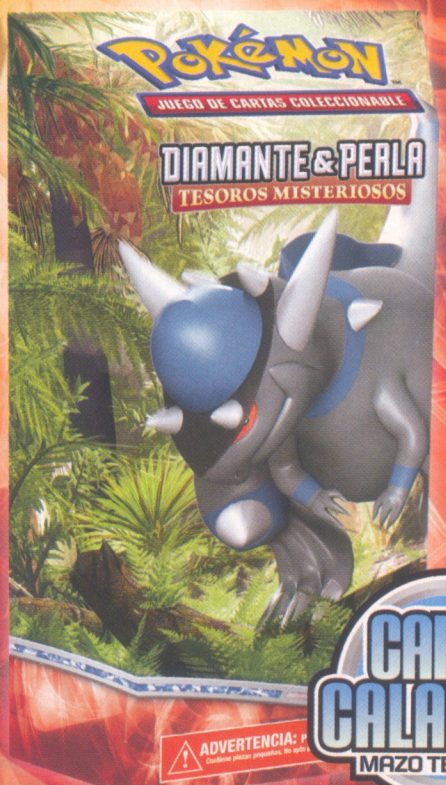
Pokémon
DIAMANTE & PERLA
TESOROS MISTERIOSOS

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLE

Sobres

Mazos temáticos

FORTALEZA ARMADURA
MAZO TEMÁTICO



CARGA CALAVERA
MAZO TEMÁTICO

CALENDARIO OTAKU DE CUMPLEAÑOS

Segundo semestre

En nuestro número 18 te presentamos la primera parte de este reportaje especial dedicado a los cumpleaños de nuestros héroes y heroínas del anime. Como prometimos, llegado el número 23 puedes leer la segunda parte, con los aniversarios más interesantes del segundo semestre. Y bien, ¿coincide alguno con tu aniversario? ¡Pues presume ante tus amigos!

JULIO

- 3 Nami *(One Piece)*
- 3 Neji Hyuga *(Naruto)*
- 4 Kosuke Ueki *(La ley de Ueki)*
- 13 Shaolan Li *(Sakura, cazadora de cartas)*
- 23 Sasuke Uchiha *(Naruto)*
- 28 Oliver Aton *(Campeones)*

En pleno verano, un 23 de julio, vino al mundo Sasuke, que a la postre se convertiría en el último Uchiha de la Villa Oculta de la Hoja. Después de muchos aniversarios sin nadie que le felicitase, ahora cuenta con buenos amigos, como Naruto o Sakura.

JULIO

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

AGOSTO

- 8 Ai Mori *(La ley de Ueki)*
- 15 Ikki de Fénix *(Caballeros del zodíaco)*
- 17 Mark Lenders *(Campeones)*

La verdad es que, sólo de imaginarlo, a uno le entran unos calores tremendos. Ikki nació ni más ni menos que un 15 de agosto, es decir, en la época probablemente más calurosa del verano. Y resulta que es el caballero del Fénix... ¡un pájaro de fuego!

AGOSTO

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

SEPTIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

SEPTIEMBRE

- 1 Saori Kido *(Caballeros del zodíaco)*
- 3 Tomoyo Daidoji *(Sakura, cazadora de cartas)*
- 3 Orihime Inoue *(Bleach)*
- 5 Manta Oyamada *(Shaman King)*
- 9 Shun de Andrómeda *(Caballeros del zodiaco)*
- 15 Kakashi Hatake *(Naruto)*
- 22 Shikamaru Nara *(Naruto)*
- 23 Ino Yamanaka *(Naruto)*

Los primeros días de septiembre suelen ser sinónimo de nervios, ya que está a punto de comenzar el nuevo curso y hay ganas de volver a ver a los amigos y divertirse con ellos. La actitud de Orihime, nacida un 3 de septiembre, es siempre tan alegre como en esos días.

OCTUBRE

- 1 Ran Mouri *(Detective Conan)*
- 4 Shiryu de Dragón *(Caballeros del zodíaco)*
- 10 Naruto Uzumaki *(Naruto)*
- 27 Rock Lee *(Naruto)*

Naruto es un escandaloso al que le encanta llamar la atención. Seguro que, cuando se acerca su cumpleaños, se pasa el día recordando a todos que es el 10 de octubre. Y, claro, espera que ese día todos le feliciten y le hagan regalos (sobre todo Sakura).

OCTUBRE

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

NOVIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

NOVIEMBRE

- 6 T. K. *(Digimón / Digimón 02)*
- 11 Zorro Ronoa *(One Piece)*
- 27 Horo Horo *(Shaman King)*

Noviembre es un mes traicionero, porque la temperatura tan pronto es agradable como insoportable. Algo por el estilo le sucede al espadachín de la banda de Luffy. Nacido un 11 de noviembre, a ratos es un tipo muy simpático y a ratos se pone que da miedo.

DICIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Los alienígenas también cumplen años y se puede conocer qué fecha es según el calendario anual terrestre. Para ello, hay que hacer una serie de cálculos bastante complejos partiendo de múltiples variables, pero... vamos, que Keroro nació un 9 de diciembre.

DICIEMBRE

- 1 Seiya de Pegaso *(Caballeros del zodíaco)*
- 7 Benji Price *(Campeones)*
- 9 Keroro *(Sargento Keroro)*
- 17 Ban Mido *(GetBackers)*
- 24 Chopper *(One Piece)*
- 24 Ryu *(Shaman King)*
- 27 Hinata Hyuga *(Naruto)*
- 29 Ed Warner *(Campeones)*

APRENDE A JUGAR A...

NARUTO
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

¿Cómo? ¿Que siempre has querido imitar los espectaculares combates de Naruto? Pues no lo dudes un momento y hazte con una baraja de inicio del JCC de Naruto y por fin podrás hacerlo. Y para que todo te resulte más fácil, aquí te explicamos rápidamente cómo aprender a jugar...

Al igual que la serie en la que se basa, el JCC de Naruto tiene como elementos principales los ninjas que participan en los combates. A lo largo de la partida, podrás llamar ninjas, estructurarlos en equipos y lanzarlos al combate para ganar los preciados botines que te darán la victoria final.

LAS CLAVES

Tamaño del mazo: A partir de 40 cartas
Mano: 6 cartas
Cartas repetidas: Sí, hasta 3
Gana quien... acumula 10 botines o se queda sin cartas en la baraja.

Preparación y fases de juego

Como ocurre con el resto de JCC de series de anime, lo más fácil para empezar a jugar es hacerte con una de las barajas de inicio que vienen preparadas para empezar a jugar sin problemas. Las barajas incluyen 40 cartas y un tapete de juego (tu "aldea") donde colocarás las cartas que juegues. Para empezar, basta con que barajes tus cartas, las pongas en su zona del tapete y robes 6 cartas. Luego hay que colocar el marcador de turno en la casilla 0 y decidir quién empezará a jugar.

A lo largo de su turno, cada jugador roba una carta y después entra la que se conoce como "Fase de preparación de combate". Es entonces cuando puede llamar (bajar de su mano) un ninja. Para poder hacerlo, su "Turno de llamada" (la estrella a la derecha de su nombre) debe ser igual o inferior el número del turno actual. Además, no puedes tener dos ninjas con el mismo nombre en tu aldea. Por último, hay ninjas que tienen un indicado "coste de llamada": para llamarlos, deberás colocar tantas cartas de tu mano como indique ese coste en la zona de "chakra" de tu aldea.

En esta fase también puedes jugar una carta de Táctica de tu mano, siguiendo las mismas condiciones que una carta Ninja. Por último, también puedes llamar a un Cliente, aún en el caso de que ya haya algún otro cliente en tu aldea. Sólo debes asegurate de que su Turno de Llamada te permita bajarlo a la mesa.

SECUENCIA DE TURNO

1. **Robar:** Robas una carta.
2. **Preparación del combate:** Puedes llamar un ninja, jugar una táctica, transformar una carta en chakra o llamar un cliente.
3. **Formación:** Preparas los equipos de ninjas que lucharán por ti.
4. **Combate**
5. **Fase final:** Declaración del resultado del combate, ajuste de cartas en la mano.

El combate

A continuación llega la fase de formación, en la que cada jugador estructurará los ninjas de su aldea en equipos. Cada equipo puede tener entre 1 y 3 ninjas, y cada uno librará un combate diferente. Antes de empezar cada combate, como atacante debes elegir el ninja de 1ª línea de cada equipo, que será el que primero luche contra el enemigo. Luego, el oponente decide qué equipos defienden a cada uno de tus equipos y elige sus ninjas de 1ª línea, estableciendo así varios duelos entre equipos. Si hay más equipos defensores que atacantes, los sobrantes no hacen nada. Si ocurre al revés, el equipo atacante te permite ganar uno o más botines.

Antes de resolver cada combate, cada jugador tiene la opción de jugar cartas de técnica, que pueden potenciar a sus ninjas o afectar de alguna otra forma al combate. Para jugar una técnica hay que cumplir todas las condiciones que se indican en la carta, además de pagar los costes. En este momento se pueden dar una sucesión de técnicas que se resolverán en el sentido inverso al que son jugadas, como se indica en el libro de reglas del juego.

Una vez resuelto el encadenamiento de técnicas se resuelve el combate propiamente dicho, en el que se comparan los valores de Ataque y Defensa de los ninjas implicados, modificados por las diversas técnicas jugadas. Según la diferencia entre el ataque y la defensa en cada enfrentamiento entre equipos, puedes ganar botines o incluso eliminar ninjas enemigos. Pero cuidado, si las cosas te han ido mal, tú también podrías perder algunos de tus ninjas.

Un "botín" es una carta que se roba de la baraja de tu rival cuando ganas un combate, y que debes colocar boca abajo en la zona de botines de tu aldea. ¡El primero que llega a 10 botines gana la partida!

TU TAPETE DE JUEGO

TIPOS DE NINJA

Hay cinco tipos de ninja, según se indica con un símbolo en la esquina superior derecha de la carta: **trueno, fuego, viento, tierra y agua**. Sólo un ninja de un tipo concreto puede utilizar cartas de técnica y táctica de ese mismo tipo.

TIPOS DE CARTAS

CARTAS NINJA: La base de tu baraja. Tienen una puntuación de Ataque y Defensa que determinan lo fuertes que son en combate, y pueden ser de cinco tipos.

CARTAS DE TÉCNICA: Técnicas ninjutsu que puedes jugar durante el combate y que potencian a tus ninjas... o perjudican a los de tu oponente.

CARTAS DE TÁCTICA: Sólo puedes jugar una por turno. Tienen efectos diversos (robar cartas, curar a un ninja, impedir que un ninja enemigo te ataque, etc.).

CARTAS DE CLIENTE: Representan a la gente normal que visita tu aldea para contratar ninjas. ¡Pueden permitirte ganar algún botín extra!

EL RINCÓN DEL LECTOR

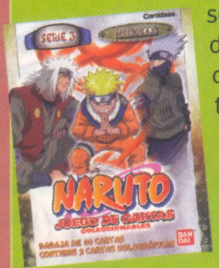
Tengo una duda sobre el juego de cartas de *Naruto*. Necesito que me expliquéis cómo se juega con las cartas de Naruto de la serie uno tomo de Sasuke y Naruto. No me aclaro y os he escrito para ver si podéis resolverme la duda. Arigato!

Jennifer Carren Arconada (Tudela)

Pues nada, tus deseos son órdenes, Jennifer... ¡Aquí tienes un rápido tutorial! Y si sigues sin entender algo, ino dudes en escribirnos!

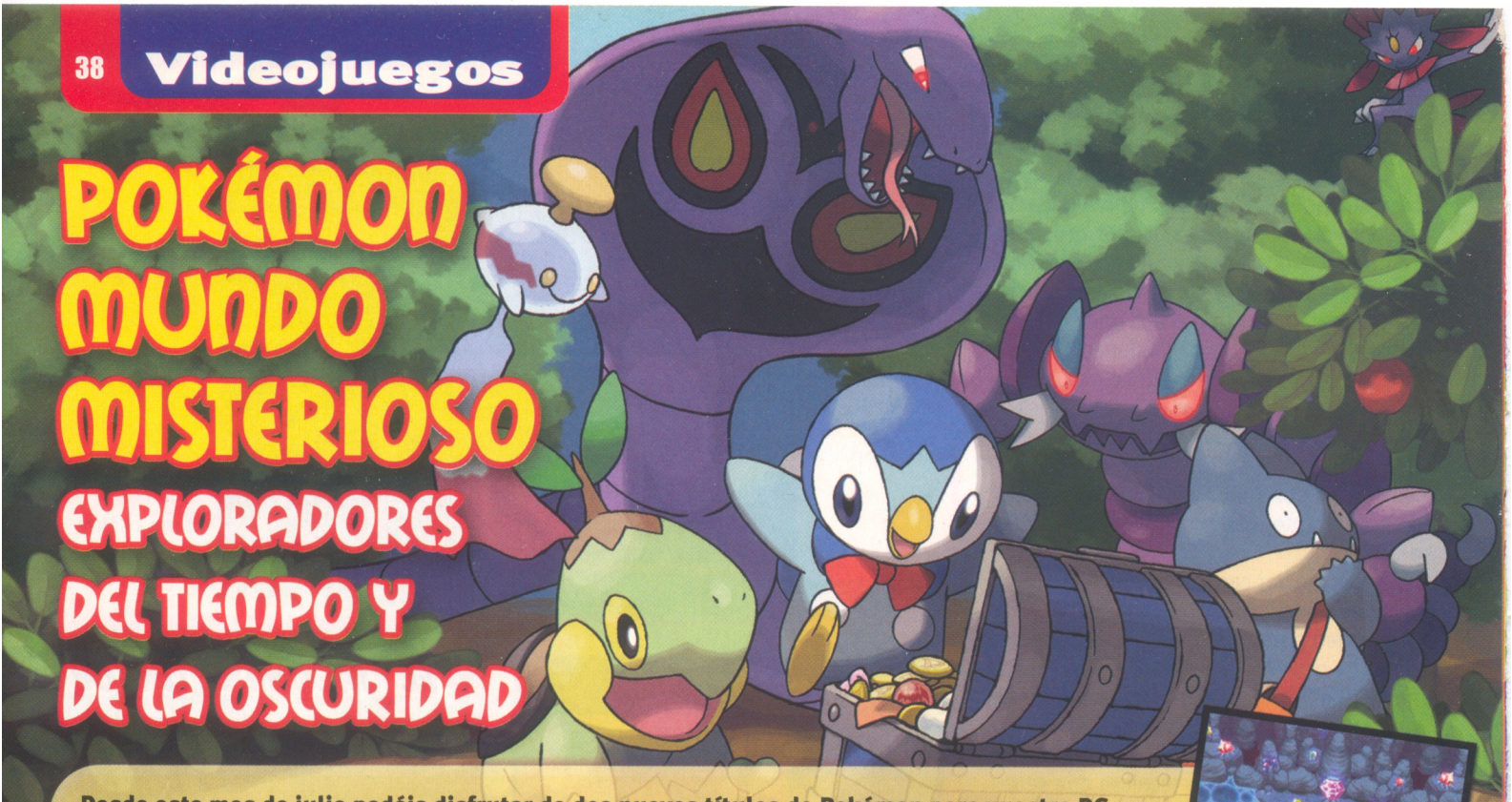
¡AYÚDANOS Y LLÉVATE UN MAZO!

Si tienes un mazo o una combinación de cartas que te parece invencible, interesante o divertida, ienvíanosla! Y si tienes alguna duda sobre cualquier juego de cartas de anime, itambién puedes enviárnosla! Entre todas vuestras cartas sortearemos **5 mazos** de la Serie 3 del JCC de Naruto. ¿A qué estás esperando?



PANINI
MEGA HIRO
JUEGOS DE CARTAS
C/ Vallespí, 20
17257 - Torroella de Montgrí (GIRONA)

Pokémon Mundo Misterioso
Exploradores del Tiempo y de la Oscuridad



Desde este mes de julio podéis disfrutar de dos nuevos títulos de Pokémon para vuestra DS. ¿Que qué novedades trae? Pues una destaca por encima de las demás: ¡ahora por fin puedes ser un Pokémon!

Tras años de capturar incansablemente un Pokémon tras otro y de asumir el papel de entrenadores, los fans de la serie probablemente se hayan cansado de las mismas rutinas. Por eso, *Pokémon Mundo Misterioso: Exploradores del Tiempo y Exploradores de la Oscuridad* nos presenta una novedad única: ahora tú mismo puedes encarnar a un Pokémon.

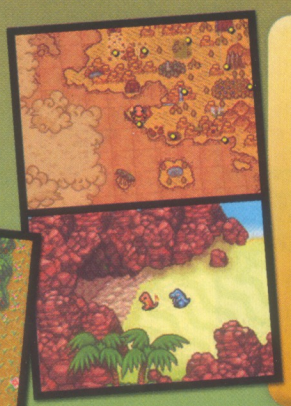
Un mundo sin humanos

Los juegos están ambientados en una tierra fantástica que no ha sido tocada por el hombre, y habitada sólo por Pokémon. Al principio de los juegos, que tendrán un desarrollo parecido, despertarás en una playa sin recordar cómo has llegado allí. Sólo verás que hay unos Pokémon que se dirigen a ti... ¡que también eres un Pokémon! Tu primera misión será descubrir por qué te has convertido en Pokémon. Al mismo tiempo, tendrás que pararle los pies a un extraño ladrón que parece obsesionado con detener el tiempo y sumir el mundo en la más absoluta oscuridad. Para ello visitarás un montón de escenarios diferentes y te encontrarás con casi 500 Pokémon diferentes (entre los dos juegos). Todos ellos podrán unirse a tu expedición, lo que te ofrecerá una cantidad de variantes prácticamente ilimitada a la hora de formar tu grupo.

Para avanzar en el juego deberás superar misiones en las que buscarás Pokémon en diferentes escenarios. ¡Pero atención! Como eres un Pokémon, ya no usarás una Poké Ball para capturarlos, sino que deberás usar la diplomacia para convencerlos de que se unan a tu equipo. En esas misiones también irás recogiendo objetos y aprendiendo nuevos movimientos especiales que te harán mejorar progresivamente. El juego también aprovecha la conexión Wi-Fi de la DS de una forma muy especial: podrás acudir a rescatar a tus amigos en peligro, o bien enviar un mensaje de socorro si eres tú el que está en problemas. También hay nuevos objetos que puedes enviar a otros jugadores por la conexión wireless.

En fin, estos son algunos de los puntos fuertes de los dos nuevos títulos de Pokémon que pronto estarán en las tiendas. Si eres fan de la saga, no puedes dejarlos escapar...

Pokémon Mundo Misterioso: Exploradores del tiempo/Exploradores de la oscuridad
Compañía: Nintendo
Género: RPG
Plataforma: Nintendo DS
A la venta: Julio de 2008



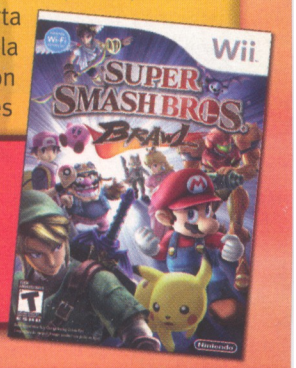
¿Qué Pokémon soy?

El tipo de Pokémon que seamos al principio del juego dependerá de las respuestas que demos a un cuestionario de personalidad que nos harán al principio del juego, por el cual se elegirá, de entre los 16 Pokémon disponibles, el que más se adapte a nuestro carácter. ¡Cuidado con lo que respondes, que te puedes llevar una sorpresa!

SUPER SMASH BROS. BRAWL

La nueva entrega del título de lucha que enfrenta a los personajes más populares de las diversas plataformas de Nintendo llega a la Wii con la alineación más completa de toda la saga, y con unos originales toques de humor negro.

Dos factores diferencian el nuevo *Super Smash Bros.* Brawl de los anteriores: por un lado, tiene más personajes que nunca. A los clásicos de siempre, como Pikachu, Mario o Link, se suman novedades como Solid Snake o el propio Sonic. Por otro lado, el grado de variantes es increíble: desde los escenarios, numerosísimos, hasta los tipos de ataques o los objetos, las posibilidades son interminables. Si a eso añadimos que hasta cuatro personajes pueden participar en cada combate, no es de extrañar que cada lucha se convierta en algo frenético y divertidísimo. El juego también tiene la opción de un solo jugador, en un modo de combates con perspectiva lateral, que no está mal, pero haznos caso... si quieres disfrutar de verdad este juego, búscate un par de amigos, bien de tu barrio o online, y ya verás lo que es un combate divertido...

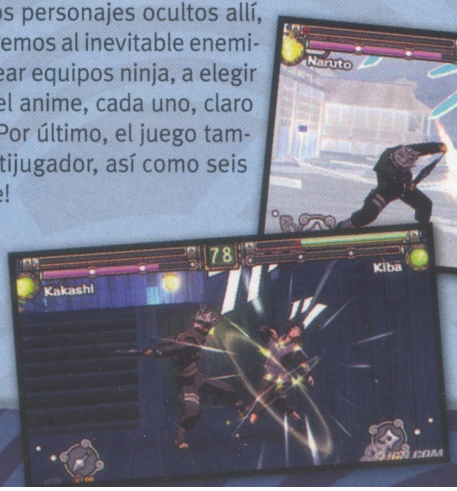


Super Smash Bros. Brawl
Compañía: Nintendo
Género: Lucha
Plataforma: Wii
A la venta: Junio de 2008

NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 2

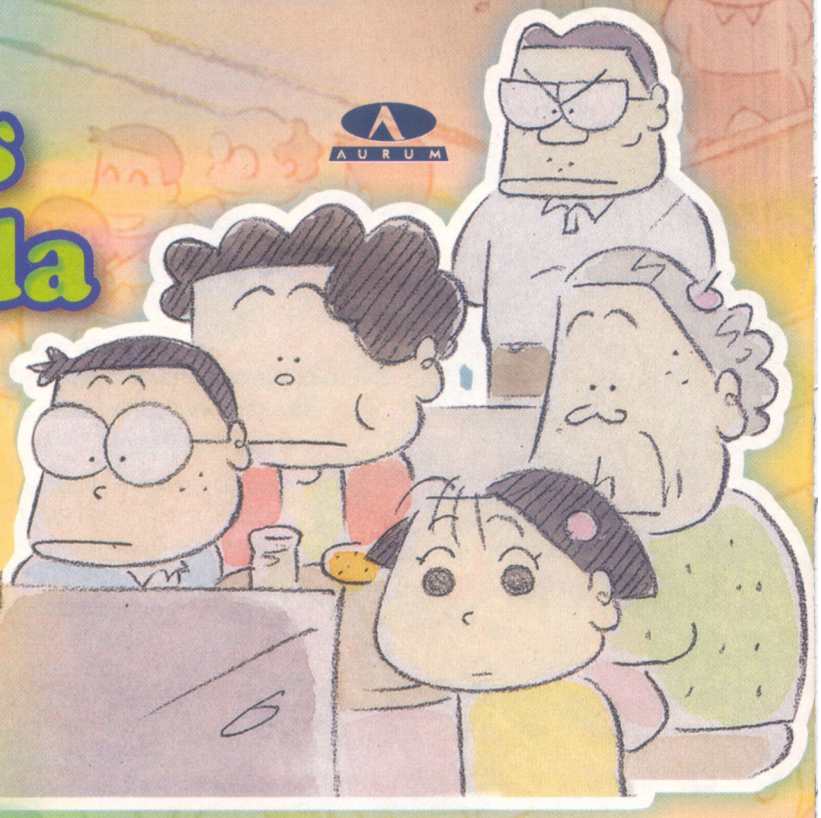
Con el subtítulo de *La Fortaleza Fantasma* nos llega la segunda parte de las aventuras de Naruto Uzumaki y sus amigos para la consola portátil de Sony. Nuestro objetivo será descubrir quién se oculta dentro de la misteriosa fortaleza que da título al juego.

Naruto Ultimate Ninja Heroes 2 emplea el mismo sistema de combate que la serie *Ultimate Ninja* para PS2, y además de espectaculares luchas nos ofrece un interesante argumento: una misteriosa fortaleza volante ha descendido sobre la Villa Oculta de la Hoja, y en la piel de Naruto, deberemos entrar en su interior para descubrir qué demonios está ocurriendo. La línea argumental nos llevará a visitar los 100 niveles de la fortaleza e ir desbloqueando los personajes ocultos allí, hasta alcanzar la culminación, en la que nos enfrentaremos al inevitable enemigo final. En el transcurso de la aventura podremos crear equipos ninja, a elegir entre más de 20 de los más populares personajes del anime, cada uno, claro con sus propios movimientos y ataques especiales. Por último, el juego también incluye la opción de conexión inalámbrica multijugador, así como seis modos de juego diferentes. ¡Elige el que más te guste!

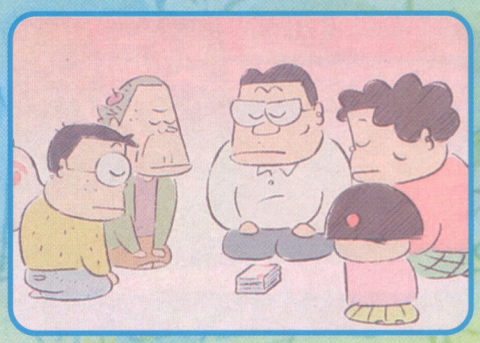


Naruto Ultimate Ninja Heroes 2
Compañía: Namco/Atari
Género: Lucha
Plataforma: PSP
A la venta: Julio de 2008

Mis vecinos los Yamada



Después de *El castillo ambulante* y *Cuentos de Terramar*, Aurum vuelve a la carga con nuevas películas de Studio Ghibli. La primera de ellas es esta simpática comedia familiar que presenta las anécdotas del día a día de una familia normal y corriente, los Yamada. El director del divertido filme es Isao Takahata, compañero inseparable de Hayao Miyazaki, y cofundador del prestigioso estudio de animación.

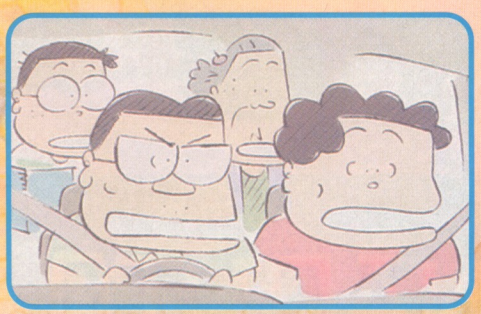


Una familia media típica

Mis vecinos los Yamada nos muestra la vida cotidiana de una típica familia japonesa en sus respectivos quehaceres diarios de una forma divertida y emotiva. Takashi es el padre de familia, un oficinista al que le gusta su trabajo, pero que no duda en ir a jugar a las máquinas de azar o al golf los fines de semana con su jefe. Su esposa, Matsuko, ejerce de ama de casa y es la auténtica reina de la cocina. El matrimonio tiene dos hijos, el adolescente Noboru y la pequeña Nonoko, a la que todos llaman Nono-chan. La niña es un auténtico terremoto de curiosidad e imaginación, lo que provoca numerosos líos en la casa. Su hermano mayor, en cambio, es bastante calmado y siempre tiene un comentario a punto para cada ocasión. Con ellos vive la abuela Shige, la madre de Matsuko, que pese a su edad tiene tanta vitalidad como cabezonería. A veces su tozudez es un auténtico problema para los demás. Y la familia se completa con Pochi, la mascota, un perro que casi siempre está de malas pulgas, pero que adora a Nono-chan.

Pequeñas aventuras, pequeños líos

Solo con ver la composición de la familia Yamada, uno ya puede imaginarse que la casa se convierte en un auténtico caos cuando están todos reunidos. Verles comer o frente a la tele puede llegar a ser todo un espectáculo. Pero las cosas no se acaban en esas cuatro paredes. La oficina en que trabaja Takashi, las tiendas a las que va de compras Matsuko, el instituto de Noboru, la escuela de Nono-chan o el barrio, por el que acostumbra a pasear Shige, se transforman en lugares donde los Yamada viven toda clase de situaciones, algunas más habituales y otras muy extrañas. Gracias a su gran sentido del humor, acaban tomándoselo como una genial anécdota que explicar a la hora de la cena. Y es que,



aunque a veces se enfaden y se peleen, son una familia muy bien avenida que se quiere con locura. ¡Hasta Pochi tiene su corazoncito, aunque vaya de perro duro!

Mis vecinos los Yamada

100 minutos
DVD9 / Todos los públicos
Audio: español 2.0 y japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Tráilers en castellano, Tráilers Aurum
Fecha de lanzamiento: 14 de mayo de 2008
Distribuidora: Aurum
Precio: 19,95 euros

CONCURSO

Tenemos 5 copias de **Mis vecinos los Yamada**, cortesía de **Aurum**, para sortear entre quienes contestéis correctamente esta pregunta:

¿Cómo se llama el perro de la familia Yamada?

Panini Video

FULLMETAL ALCHEMIST

EL CONQUISTADOR DE SHAMBALLA

Tras finalizar la edición de la serie de televisión, que ahora va a ser recopilada en dos packs, Panini Video ha lanzado a la venta el largometraje que sirve de epílogo a las aventuras de los hermanos Elric. Ambientada entre nuestro mundo en el periodo de entreguerras y el mundo donde la alquimia es algo común, se trata de la última oportunidad de Ed y Al para estar juntos. ¿Lo lograrán?

Ed Elric en el otro mundo

El tiempo ha seguido su curso natural tras los increíbles acontecimientos de la lucha final entre Edward Elric y los Homúnculos. Las consecuencias de aquella épica batalla aún las sufre el Alquimista Nacional, pero sabe que valió la pena sacrificarse. Aunque él haya ido a parar a otro mundo, su hermano ha abandonado aquella enorme armadura y vuelve a tener su propio cuerpo. Dos años después de todo aquello, Ed trabaja en una gran ciudad llamada Munich. Corre el año 1923 según las gentes de esa dimensión. Es octubre y Edward, que más o menos se ha habituado a la vida allí, sigue sorprendiéndose ante los nuevos descubrimientos que hace. Y es que en ese mundo viven personas cuya apariencia es exactamente igual a la de sus amigos y conocidos. De hecho, trabaja para Alphonse Heydrich, que es tal como sería su hermano de mayor. Lleva tiempo con él y le ha contado muchas cosas acerca de su origen, pero Alphonse cree que sólo son historias inventadas.

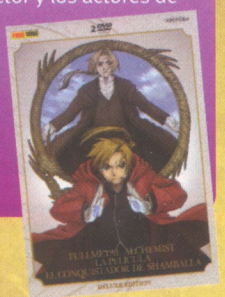
La última esperanza de Al

Nunca ha dejado de investigar la forma de regresar a su mundo, pero las cosas se complican cuando rescata a una gitana que es idéntica a Noah. Resulta que los miembros de la Sociedad de Thule están muy interesados en sus poderes de clarividencia, ya que puede leer la mente con sólo tocar a alguien. Son los mismos que han capturado a un dragón que creen que les llevará hasta el lugar sagrado donde se pueda abrir un portal interdimensional hacia la tierra prometida de Shamballa. Fervientes seguidores del partido nazi, que cada vez tiene más apoyo social por toda Alemania, finalmente dan con el paradero del sitio adecuado. Edward tratará de impedirlo. No está sólo en sus intenciones, ya que desde el otro lado Alphonse busca incansable la manera de llegar hasta su hermano y traerlo de vuelta. Con la ayuda de alguien inesperado, encontrará la forma de hacerlo, pero si no se da prisa perderá su única oportunidad. ¿Podrá hacerlo antes de que la Sociedad de Thule entre en su mundo para conquistarlo?

© Hiromu Arakawa/Tokyo Broadcast System

Fullmetal Alchemist, la película: El conquistador de Shamballa

105 + 94 minutos
2 DVD9 / NR-13
Audios: español 5.1, español 2.0 y japonés 5.1
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, The Making: Diario del director Mizushima (40 minutos), Talk Session: Conversación especial (54 minutos), Audiocomentario del director y los actores de doblaje, Diseños y bocetos, Tráilers para cine y tv
Fecha de lanzamiento: 12 de mayo de 2008
Distribuidora: Panini Video
Precio: 19,95 euros



CONCURSO

Tenemos 5 copias de la edición de lujo de **Fullmetal Alchemist: El conquistador de Shamballa**, cortesía de **Panini Video**, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿A quién se parece la gitana a la que ayuda Ed?

TOP-25 PERSONAJES

1 NARUTO UZUMAKI

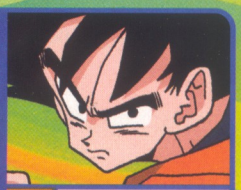
Naruto
Aspirante a Hokage y a personaje favorito del año.

2 SASUKE UCHIHA

Naruto
Seguirá haciéndose más fuerte para superar a Naruto.

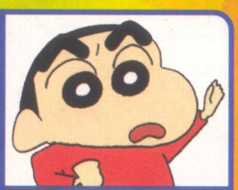
3 MONKEY D. LUFFY

One Piece
Sigue viento en popa a toda vela a los dos ninjas.



4 SON GOKU — Bola de dragón

5 CONAN EDOGAWA — Detective Conan



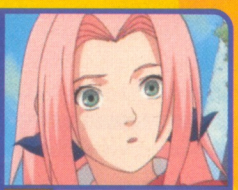
6 SHIN CHAN — Shin Chan

7 VEGETA — Bola de dragón Z

8 INUYASHA — Inuyasha

9 ASH KETCHUM — Pokémon

10 ZATCH BELL — Zatch Bell!



11 SAKURA HARUNO — Naruto

12 ZORRO RONOA — One Piece

13 ICHIGO KUROSAKI — Bleach

14 KAKASHI HATAKE — Naruto

15 YUGI MUTO — Yu-Gi-Oh!

16 SESSHOMARU — Inuyasha

17 SHINICHI KUDO — Detective Conan

18 EDWARD ELRIC — Fullmetal Alchemist

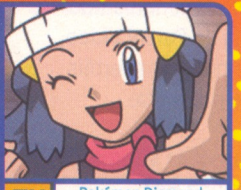
19 RAN MOURI — Detective Conan

20 GAARA — Naruto

21 KAGOME HIGURASHI — Inuyasha

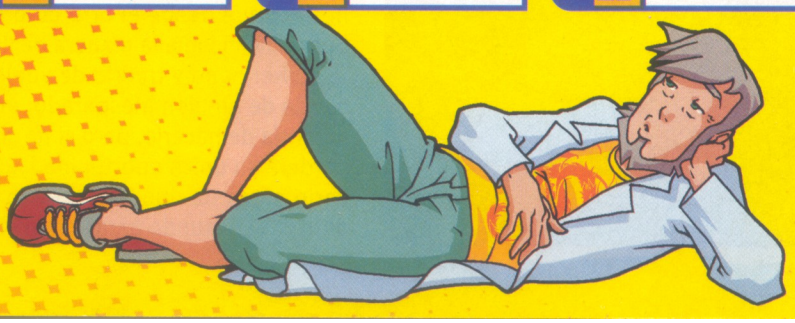
22 SON GOHAN — Bola de dragón Z

23 RUKIA KUCHIKI — Bleach



24 MAYA — Pokémon Diamond & Pearl

25 SEIYA — Caballeros del Zodíaco



TOP-10 SERIES

1 NARUTO
Su paso por Cuatro no ha sido productivo.

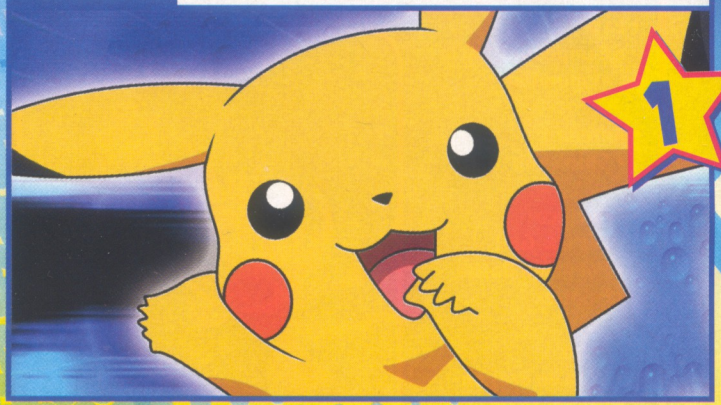
2 BOLA DE DRAGÓN
Sigue al pie del cañón después de tantas reposiciones.

3 ONE PIECE
¡Queremos ver la nueva temporada de la serie ya!

4	Pokémon	
5	Detective Conan	
6	Shin Chan	
7	Inuyasha	
8	Sargento Keroro	
9	Bleach	
10	Yu-Gi-Oh!	

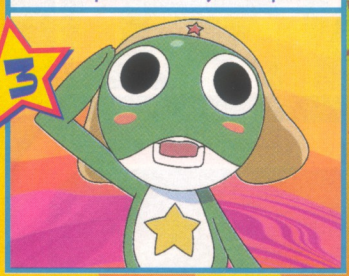
TOP-10 MASCOTAS

1 PIKACHU
POKÉMON Se toma un respiro en la región de Sinnoh.



2 CHOPPER
ONE PIECE Vuelve al segundo puesto con fuerzas renovadas.

3 KERORO
SARGENTO KERORO Sus planes de conquista se alejan un poco.



4	KIRARA	Inuyasha
5	NEVADO	Shin chan
6	KON	Bleach
7	AKAMARU	Naruto
8	SHIPPO	Inuyasha
9	GAMABUNTA	Naruto
10	CHIMCHAR	Pokémon

TOP-10 VIDEOJUEGOS

1	Dragon Ball Z: Budo-kai Tenkaichi 3 (PS2)	5	Pokémon Battle Revolution (Wii)
2	Naruto Uzumaki Chronicles 2 (PS2)	6	Mario Kart Wii (Wii)
3	Naruto Ultimate Ninja (PS2)	7	Dragon Quest Monsters: Joker (PS2)
4	Pokémon Diamante & Perla (GBA)	8	Pokémon Esmeralda (GBA)
10	One Piece Grand Battle (PS2)	9	Pokémon Rubí & Zafiro (GBA)

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series de anime, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (recuerda que también pueden ser personajes y series que no se encuentren en la lista... ¡cualquier cosa que se te ocurra, vaya!) y envíanosla.

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 20 de agosto:

Panini - Votación Mega Hiro 23
C/Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 06/08

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

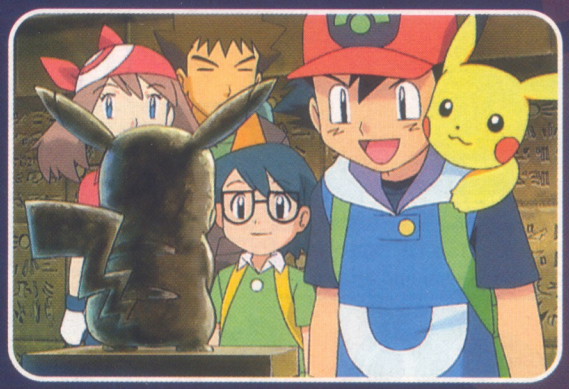
¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?
1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

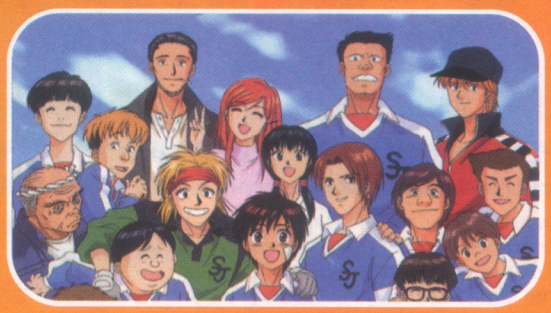
ESTATALES

- **La 2**
  - Campeones hacia el mundial
- **Antena 3**
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Let's & Go!!
  - Pokémon Battle Frontier
- **Cuatro**
  - Bola de dragón
  - Dream Team
- **La Sexta**
  - Yu Yu Hakusho
- **Localia**
  - Ultra Maniac
  - Yu-Gi-Oh!

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation



© 1997-2008 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, jr Kikaku. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.



DREAM TEAM

A Sho Kazamatsuri le apasiona el fútbol, pero es un negado para el deporte rey. Aunque entrena con ganas, forma parte de un equipo campeón, por lo que solo calienta banquillo. Así que decide cambiar de instituto y se traslada a uno con un equipo mediocre. Sus nuevos compañeros alucinan al saber de qué club procede. Sin embargo, enseguida descubren que no es tan bueno como parecía. Dispuesto a demostrar que el esfuerzo se ve recompensado, Sho se machaca para mejorar y pronto muestra su verdadero potencial.

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Detective Conan
  - Kiteretsu
  - Las aventuras de Hello Kitty
  - Rantaro, el ninja boy
- **Canal 9/Punt 2**
  - Coses de grillats
  - Els dotze regnes
  - GetBackers
  - Paranoia Agent
- **Canal Extremadura**
  - Kiteretsu
  - Sargento Keroro
- **Canal Sur/ Canal 2 Andalucía**
  - Cosas de locos
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Kiteretsu
  - Magical Doremi
  - Slam dunk, el gran mate
- **Castilla La Mancha TV**
  - Detective Conan
  - Mirmo
  - Ninja Hattori
- **ETB-1**
  - Doremiren Magia
  - Dragoi Bola GT
  - Keroro Sarjentua
  - Kiteretsu, Nobitaren lehengusu azkarra
  - Megaman
  - Pokemon
- **IB3**
  - Bobo-bo
  - Duel Masters
  - Mirmo
  - Sargent Keroro
- **Telemadrid/ La Otra**
  - Doraemon
  - Keroro
  - Kiteretsu, el primo más listo de Nobita
  - Megaman
  - Rantaro, el ninja boy
- **TV3 /K3**
  - Domo
  - Doraemon
  - El detectiu Conan
  - Hattori el ninja
  - Inuyasha
  - Keroro
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - La màgica Doremi
  - One Piece
  - Rantaro
- **TVG**
  - Beyblade
  - Megaman NT Warrior
  - O detective Conan
  - Sarxento Keroro

© 1970-2005 Fujiko Pro/Shogakukan/TV Asashi

COSAS DE LOCOS

La familia Tontobón está formada por un padre tonto, un hijo mayor igual de tonto, una sufrida madre y un bebé con el cociente intelectual de un genio. Todos en el barrio toman el pelo al hombre y su hijo, haciéndoles creer las historias más increíbles. Suerte que el bebé se las ingenia para pagarles con su misma moneda. Por otra parte, los Osomatsu son unos sextillizos la mar de gamberros que se pasan el día haciendo trastadas. Sus compañeros de clase y profesores no saben cómo detenerlos.

CANALES DE PAGO

Animax
- Black Lagoon
- Chobits
- Corrector Yui
- Detective Conan
- Devil May Cry
- El caballero de Eon
- Excel Saga
- F, a todo gas
- Initial-D
- Inuyasha
- Kochikame
- La ley de Ueki
- Love Hina
- Lupin III
- Nana
- Orphen
- Orphen Revenge
- Outlaw Star
- Peach Girl
- Saiyuki
- Samurai Champloo
- Tsubasa Reservoir Chronicle

Boomerang
- Doraemon
- La abeja Maya
- Marco
- Zorori, el extraordinario

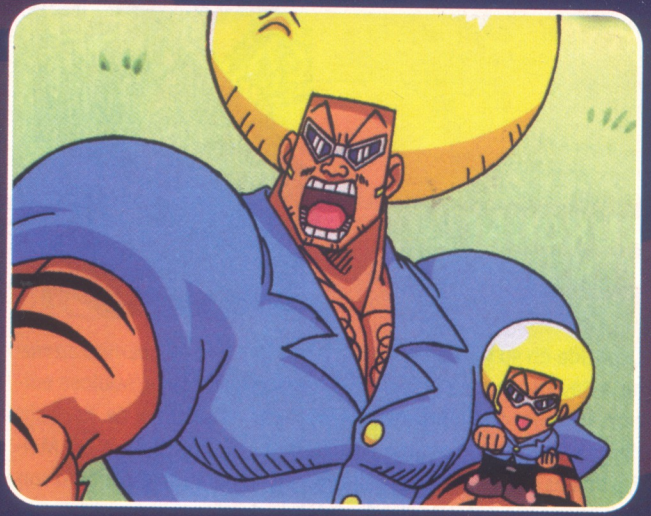
Buzz
- Black Blood Brothers
- Bleach
- Coyote Ragtime Show
- Ergo Proxy
- Girls High
- Guns X Sword
- Magikano
- Maria-sama ga miteru
- Mushishi
- New Commanders
- Project Blue: Earth SOS
- Solty Rei
- Trinity Blood
- Witchblade

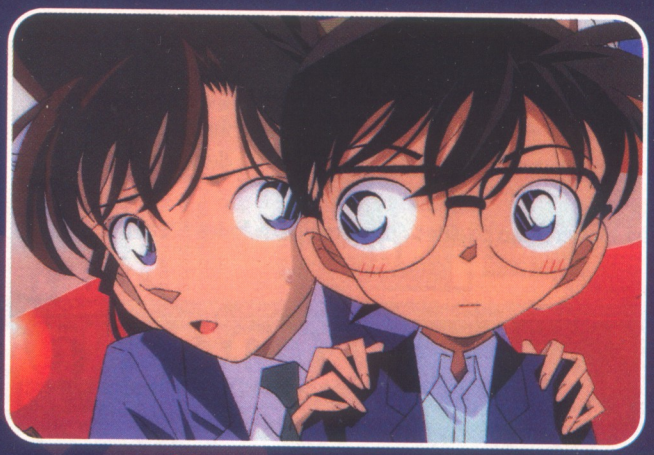
Cartoon Network
- Bobobo
- Bola de dragón GT
- Bola de dragón Z
- Sargento Keroro
- Mirmo
- Shin chan

Jetix
- Naruto
- Pokémon
- Pokémon Advanced Challenge
- Pokémon Battle Frontier
- Pokémon Diamond & Pearl
- Zatch Bell!

KidsCo
- Medabots
- Sakura, cazadora de cartas

Nick
- Legendz





© Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS

LEGENDZ

En tiempos pretéritos, dominaban el planeta unas criaturas conocidas como Legendz. Pero en algún momento de la historia desaparecieron misteriosamente. Millones de años después, en el siglo XXI de nuestra era, estos seres legendarios se han convertido en el juguete más popular. Un grupo de chavales se reúne para jugar con ellos. Son Shu, Mac, Meg y Dino, que de pronto se meten en un buen lío, ya que una organización secreta quiere robarle a Shu su Shiron, el dragón del viento y un poderoso Legendz.

© Tite Kubo/Studio Pierrot/TV Tokyo/Dentsu Inc.

SAMURAI CHAMPLOO

Fuu es una adolescente que trabaja como camarera en una casa de té del Japón de finales del siglo XIX. Su vida cambia el día que conoce a Mugen y Jin, dos samuráis que no guardan nada en común. El primero es un vagabundo y el segundo parece acomodado. Ambos se enfrentan y destrozan el local, además de herir al hijo del señor feudal, por lo que son condenados a muerte. Fuu les rescata y a cambio les pide una cosa: que la ayuden a encontrar "al samurai que huele como los girasoles". Comienza un largo viaje por todo Japón.

RUROUNI KENSHIN 1

Conocida en su versión animada como *Kenshin, el guerrero samurai*, este exitoso manga regresa a la actualidad con la fabulosa edición de lujo que presenta Glénat. Las aventuras de Kenshin Himura, un samurai errante, en los convulsos inicios de la era Meiji, a finales del siglo XIX, le embarcan en numerosos retos junto con sus compañeros Kaoru, dueña del dojo Kamiya; Sannosuke Sagara, un espadachín bastante salvaje; y Yahiko, un chiquillo impetuoso. Desde salvar el dojo de los indeseables hasta liberar a Japón del peligro que supone el malvado Makoto Shishio, pasando por secretos de su pasado, Kenshin demuestra que es el mejor samurai de todo el país gracias al estilo Hiten Mitsurugi. Eso sí, siempre usa el filo invertido de su catana, porque no desea matar a nadie.

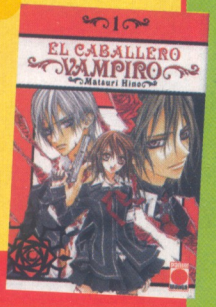
22 tomos / 240 páginas / 10 euros / Ediciones Glénat

¡MÁS INFORMACIÓN EN LA PÁGINA 50!

CONCURSO

Tenemos 5 copias del primer volumen de **El caballero vampiro**, cortesía de Panini Comics, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el dormitorio de los vampiros?



EL CABALLERO VAMPIRO 1

El instituto Cross es un prestigioso internado con un aura tétrica y misteriosa. Buena parte de la culpa la tiene la clase nocturna, cuyos atractivos alumnos son un grupo de chicos y chicas que viven en el Dormitorio Luna, del que solo salen al caer la noche. Y claro, en ese momento los –o más bien las- estudiantes de diurno se arremolinan alrededor para ver cómo se encaminan hacia clase. Para evitar problemas, hay dos estudiantes encargados de la seguridad: Yuki y Zero. Sin embargo, las cosas no son tan simples. En realidad, los alumnos de la clase nocturna son vampiros. Están liderados por Kaname, que salvó la vida a Yuki cuando era niña. Kaname desea la pacífica convivencia entre vampiros y humanos, como el director del centro, pero... ¿es lo que quieren sus compañeros de la noche?

Serie abierta / 192 páginas / 7,50 euros / Panini Comics

LA RECOMENDACIÓN DEL PROFESOR

Hungry Heart (Yoichi Takahashi)

¡Hola, otakus! Ah, el calor, cómo ha empezado el verano y lo que nos queda todavía, ¿verdad? La parte positiva es que, como cada año, las cadenas de televisión han comenzado a emitir más anime de lo habitual, así que no tendremos mucho tiempo para aburrirnos. Y si no, siempre te quedará la opción de hacerte con un buen manga. Este mes, los futboleros estáis de suerte. A punto de acabar la Eurocopa y con prácticamente un mes por delante sin partidos, os recomiendo un cómic deportivo del mismo autor que *Captain Tsubasa, las aventuras de Oliver y Benji*.

Kyosuke Kano es el hermano de Seisuke Kano, un jugador de fútbol que acaba de fichar por el todopoderoso Milan italiano. Desde siempre, Kyosuke ha sido comparado con él y, pese a no tener sus habilidades, ha entrenado duro para poder llegar a su altura algún día. Sin embargo, en secundaria descubre que es adoptado y la rabia le lleva a agredir a un contrario y pelearse con aficionados del equipo rival durante un partido. Ese mismo día decide abandonar el fútbol. Entonces se tiñe el pelo de naranja y se convierte en un chico conflictivo. Sin embargo, eso cambia al entrar en el bachillerato, cuando conoce a Miki. La chica que acaba de crear el club femenino de fútbol del instituto y su tozudez lleva a Kyosuke a aceptar ser su entrenador. Enseguida despierta en él de nuevo el gusanillo por el fútbol y deja de fingir que lo odia. Enseguida se apunta al equipo masculino, donde es titular gracias a la potencia de sus tiros. Junto con otros dos novatos, el centrocampista brasileño Rodrigo y el portero Sakai, ídolo de las chicas, Kyosuke tratará de clasificar al Joyo Akanegaoka para el torneo nacional. Además, entre emocionantes partidos y espectaculares goles, Kyosuke conocerá quién es su verdadero padre.

Historia ★★★★★
Dibujo ★★★★★
Acción ★★★★★
Humor ★★★★★
Emoción ★★★★★

Hungry Heart
Autor: Yoichi Takahashi
Tomos: 6
Precio: 8 euros
Editorial: Editorial Ivrea

¿AMIGOS O ENEMIGOS?

NOGAMI NEURO

Procedente del mundo demoníaco, Neuro es un demonio de una rara especie que se alimenta de enigmas. Como ya se ha zampado todos los existentes en su mundo, que además no son muy sabrosos, decide trasladarse al mundo de los humanos, donde son más abundantes y apetitosos. Como no quiere cobrar notoriedad, decide tomar a una adolescente llamada Yako como esclava, haciendo ver que es ella la que soluciona los misterios. De esa manera, soluciona los casos más enrevesados haciendo uso de los 777 instrumentos del mundo demoníaco, que le facilitan el trabajo.

EISHI SASAZUKA

Un hombre tranquilo y eficiente que pertenece al Departamento de Investigación de la policía metropolitana de Tokio. Conoce a Yako cuando investiga el caso del asesinato de su padre. Afectado por el hecho de que su jefe, el inspector Takeda, sea un asesino en serie, se siente en deuda con la chica y trata de ayudarla en su recién iniciada "carrera" como detective. Ahora bien, no acaba de tragar a Neuro. Conforme pasa el tiempo, siente mayor inquietud ante su presencia, pero es consciente de que no hay caso que se le resista y le deja hacer.

NEURO Y SASAZUKA

MANGA: ***Nogami Neuro, el detective demoníaco***

¿Cómo es la relación entre Neuro y Sasazuka?

Al principio, Sasazuka se sorprende mucho con Neuro. Le parece un tipo extraño, con ese aspecto y esa forma de vestir. Además, su comportamiento es realmente sospechoso. Sin embargo, está con Yako, por lo que le da el beneficio de la duda. Poco a poco se va percatando de que es él siempre el que da las claves de los casos, por lo que no acaba de tener claro si él es el ayudante de la chica o más bien al revés. Además, parece saber cuándo y dónde se va a cometer un crimen. Muy sospechoso.

Por su parte, Neuro pasa de Sasazuka. Es como si no existiera. Al fin y al cabo, los únicos humanos que le interesan son aquellos que esconden grandes enigmas, porque son los que le dan de comer. Bueno, también le importa Yako, claro. No en vano, es su "escudo" a la hora de pasar desapercibido en este mundo y tener una coartada para desenmascarar a los criminales y así alimentarse del enigma que habían representado.

LA CLAVE

YAKO KATSURAGI

Bienvenidos, fans del manganime, al habla el profesor Alcornoque. Espero que este mes también estéis todos al otro lado de *Mega Hiro*. ¿O tengo que pasar lista? Pasemos a comentar vuestras inquietudes otakus y resolver las dudas que tenéis.

Carla Boix Constant

• ¡Hola! Me llamo Laura Patricia, tengo 15 años y me gusta mucho vuestra revista. Mis series preferidas son *Pokémon*, *Yu-Gi-Oh y Dragon Ball*, aunque también me gustan *Slam Dunk*, *Detective Conan*, *One Piece*, *Zatch Bell*, *Bobobo*, *Sakura*, *Sailor Moon*, etc.

Me encantaría saber cuándo se estrenan nuevos capítulos de *Yu-Gi-Oh! GX*, *One Piece* y *Pokémon*, y en qué cadena. Podríais incluir de regalo en algún número cartas de *Yu-Gi-Oh!*. Soy aficionada a los juego de cartas coleccionables y mi hermano fue tres veces campeón regional de Málaga. A él también le gusta mucho el manga y el anime. Os envío unos dibujos para que pongáis alguno si os gusta. Un abrazo, **Mega Hiro.**

Laura Patricia Herrada Ramos (Benalmádena, Málaga)

Vaya, vaya, Laura Patricia, ¡desde luego **Mega Hiro** es una revista hecha para ti! Hablamos habitualmente de casi todos los "shonen" que enumeras e incluso hace unos meses -en el número 19- hablamos de *Slam Dunk* debido a su emisión en tu tierra y el mes pasado de *Bobobo*. Pasando a tus consultas, *Pokémon Diamond & Pearl* se estrenará pronto en Telecinco, que ahora mismo está reponiendo *Battle Frontier* y pretende emitirla a continuación, de cara a otoño o invierno. Los derechos de *Yu-Gi-Oh! GX* los tiene Antena 3, aunque no parece tener interés en la serie. Y *One Piece* permanece en el circuito autonómico, donde probablemente veamos pronto la quinta temporada. ¡Nosotros ya hemos hecho nuestro alegato a favor en la página 17! Respecto a las cartas de *Yu-Gi-Oh*!, Queremos felicitar a tu hermano, imenudo máquina! En los últimos meses, los juegos de cartas coleccionables han ganado peso en **Mega Hiro** con su sección fija mensual y sois muchos los que nos escribís sobre el tema, así que, quién sabe, a lo mejor un mes de estos te damos una sorpresa. Mientras tanto, seguiremos hablando de la serie. Saludos para ti también, Laura Patricia... ¡y dibujo publicado!

Sergio Lorente Bogas

• ¡Hola, **Mega Hiro**! Me llamo Carla y tengo 13 años. Me encanta vuestra revista, la llevo siguiendo desde el primer número. Soy fan incondicional de *Bleach*, *Naruto*, *Black Cat*, *GetBackers*, *Tenjo Tenge*, *Fullmetal Alchemist*, etc. Quería haceros una pregunta: ¿actualmente se emite en algún canal *Bleach* y *Tenjo Tenge*? Y otra, ¿podríais decirme si venden y dónde las novelas de *D.N. Angel*? Aparte, os pido que pongáis algún póster de *Bleach*. ¡Muchos besos y seguid así!

Carla Boix Constant (Valencia)

Ánonimo

Laura Patricia Herrada Ramos

Buenas, Carla. Vaya, nos alegra saber que nos lees desde el primer número. Ya hace más de dos añitos desde entonces y aquí seguimos, intentando hablaros de los títulos más potentes que podemos disfrutar en español. Actualmente se emite *Bleach* en el canal Buzz, que ha llegado al capítulo 78 y pronto emitirá otra tanda de 26 episodios. También se espera que próximamente Cuatro reponga la serie y emita hasta el capítulo 104, pero no hay fecha definida. Por su parte, *Tenjo Tenge* se emite periódicamente en Buzz. Sobre las novelas de *D. N. Angel*, no han sido traducidas al español. A lo sumo podrías encontrarlas de importación y, claro, en japonés. Nos apuntamos lo del póster de *Bleach*, que esperamos poder incluir muy pronto. Ah, y sí, tu dibujo nos ha encantado, ¡ahí lo tienes!

En fin, eso es todo por este mes. Aunque no quisiera despedirme sin saludar a Laura Páramo (Villaverde Bajo, Madrid), Raquel Pérez (Ejea de los Caballeros, Zaragoza), Jordi Calabuig (Vallada, Valencia), Bryan Adrián Bermúdez (Madrid), Carmen Alciturri (Bilbao) y todos los que nos escribís. ¡Leemos absolutamente todas las cartas que llegan! Disfrutad del inicio de las vacaciones y sed buenos. Nos leemos el próximo mes, otakus.

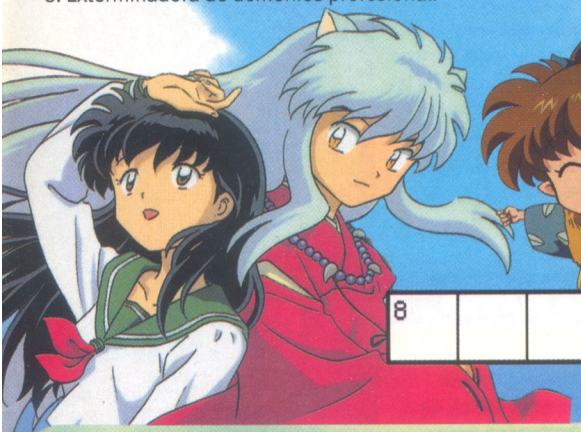
QUIERO QUE ME ENVÍES...
¡Lo que te apetezca! Cartas, chistes o dibujos, preguntas para el Profesor Alcornoque, opiniones sobre cuál es la mejor serie... Vaya, que todo vale. ¡La cuestión es escribir!

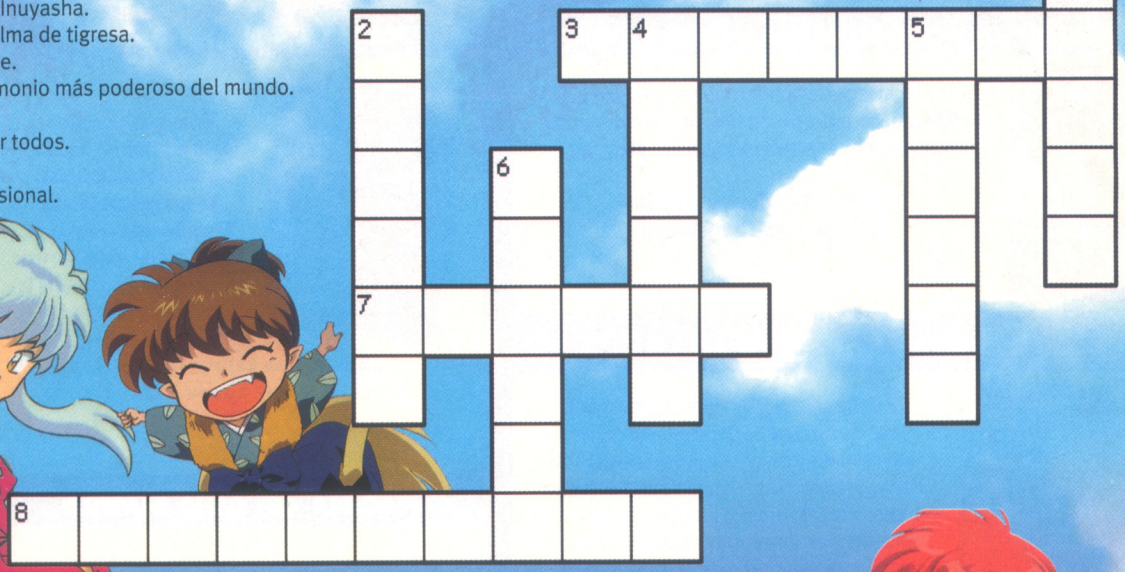
• Puedes enviar un e-mail a:
megahiro@panini.es
• O puedes enviar una carta a:
Panini España - Correo Mega Hiro
c/ Vallespí, 20
Torroella de Montgrí
17257 Girona

CRUZADA

¿Sabrías resolver la siguiente cruzada con las pistas que te damos para cada uno de estos ocho personajes de la serie?

1. Monje Mujeriego que acompaña a Inuyasha.
2. Mascota de Sango, una gata con alma de tigresa.
3. Enemigo principal de nuestro héroe.
4. Hermanastro de Inuyasha, y el demonio más poderoso del mundo.
5. Nuestro tierno niño zorro.
6. El medio demonio más querido por todos.
7. La reencarnación de Kikyo.
8. Exterminadora de demonios profesional.





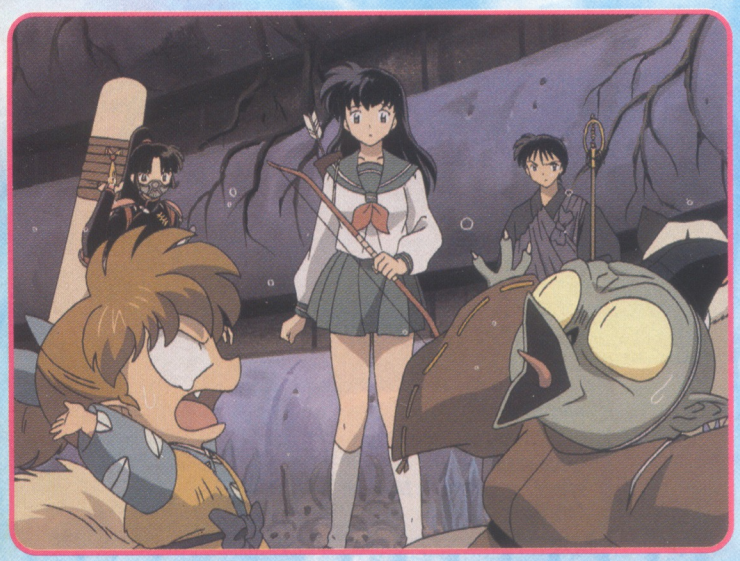
ADIVINA LA SERIE

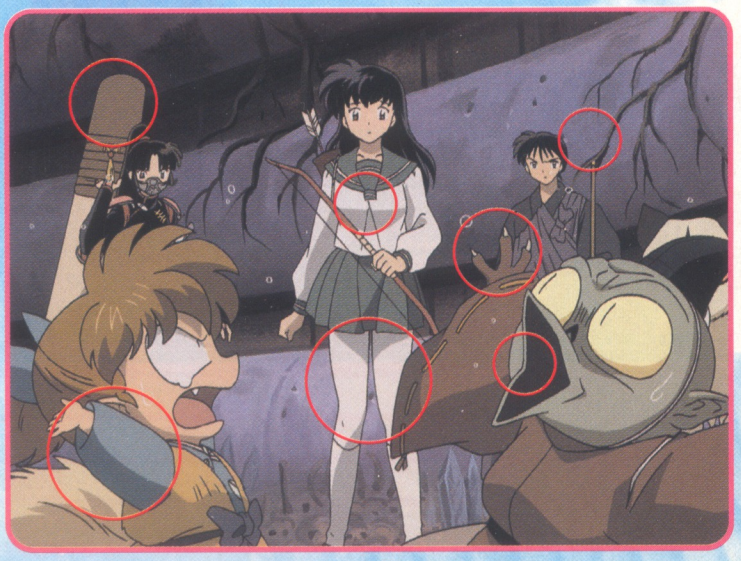
Los siguientes títulos de series de anime de Rumiko Takahashi, la autora de *Inuyasha*, están desordenados... ¿sabrías escribirlos en su orden correcto?

1. ANMRA 2/1
2. IOASMN OKKKIU
3. LE TOTREA ED MURIKO
4. UML AL AHCIC VOISANRA
5. AL GSAA ED SLA NESARIS

LAS 7 DIFERENCIAS

¿Sabrías encontrar las siete diferencias entre estas dos imágenes del equipo de Inuyasha?





¡GANA!

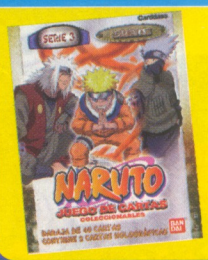
¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

PÁGINA 12: POKÉMON DIAMOND & PEARL

Tenemos 6 mazos de la nueva expansión del **JCC de Pokémon**, cortesía de **Panini**, que sortearemos entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

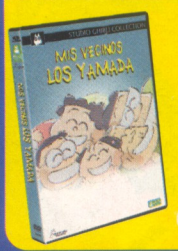
¿Cuál es la primera medalla que logra Ash en Sinnoh?

PÁGINA 36: CARTAS



Si tienes un mazo o una combinación de cartas que te parece invencible, interesante o divertida, ¡envíanosla! Y si tienes alguna duda sobre cualquier juego de cartas de anime, ¡también puedes enviárnosla! Entre todas vuestras cartas sortearemos **5 mazos** de la *Serie 3* del *JCC de Naruto*. ¿A qué estás esperando?

PÁGINA 40: ANIME DVD



Tenemos 5 copias de **Mis vecinos los Yamada**, cortesía de **Aurum**, para sortear entre quienes contestéis correctamente esta pregunta:

¿Cómo se llama el perro de la familia Yamada?

PÁGINA 41: ANIME DVD

Tenemos 5 copias de la edición de lujo de **Fullmetal Alchemist: El conquistador de Shamballa**, cortesía de Panini Video, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿A quién se parece la gitana a la que ayuda Ed?

PÁGINA 46: GUÍA MANGA

Tenemos 5 copias del primer volumen de **El caballero vampiro**, cortesía de **Panini Comics**, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el dormitorio de los vampiros?

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 21:

*** 1 JUEGO FUNKEY + CD + 2 FUNKEYS PEQUEÑOS**
- Teresa Ruíz Sánchez (Talavera de la Reina, Toledo)
- Carmen Jiménez Fortes (Málaga)
- Miriam Rodríguez Caro (Valencia)

*** DVD FULLMETAL ALCHEMIST Vol. 9**
- Vicente Nuñez García (Leioa, Biskaia)
- Marta Mª Reguillo Amores (Valdepeñas, Ciudad Real)
- Aina Flores Peláez (La Palma de Cervelló, Barcelona)
- Kiko Aliaga Jorques (Vallada, Valencia)
- Alba Esteban Boluda (Petrer, Alicante)

*** MAZO DE POKÉMON DIAMANTE Y PERLA**
- Daniel Ferris García (A Coruña)
- Angel Blanco Fuente (Santander, Cantábria)
- Pablo Martín Ortiz (Madrid)

*** LOTE AOI DESTRUCTION Y DETECTIVE CONAN**
- Gaspar Navarro Serrano (Montilla, Córdoba)
- José Murillo Rojo (Gelves, Sevilla)
- Elena Castro Martínez (Valencia)
- Mª Angeles Rubio Vaquera (Fuenlabrada, Madrid)
- Nuria Ruiz Tejada (Barcelona)

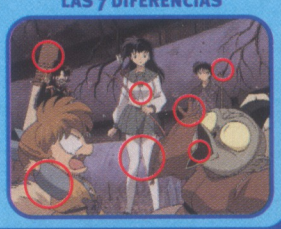
*** COFRE YU-GI-OH! 1ª TEMPORADA**
- Javier Rodríguez Burón (Las Matas, Madrid)
- Rober Diego García (Tarragona)

SOLUCIONES

CRUZADA
1-Miroku, 2-Kirara, 3-Naraku, 4-Sesshomaru, 5-Shippo, 6-Inuyasha, 7-Kagome, 8-Sango.

ADIVINA LA SERIE
1. Ranma 1/2
2. Maison Ikkoku
3. El teatro de Rumiko
4. Lum la chica invasora
5. La saga de las sirenas

LAS 7 DIFERENCIAS



NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN:

CIUDAD: C.P.:

Nº DE TELÉFONO: E-MAIL:

PANINI
CONCURSO MEGA HIRO 23
C/ Vallespí, 20
17257 - Torroella de Montgrí
GIRONA

Se comunica al padre/madre/tutor que los datos personales consignados en este cupón quedarán recogidos en un fichero temporal bajo responsabilidad de Panini España S.A. los datos serán utilizados únicamente para el envío de los correspondientes premios y eliminados una vez finalice la promoción. Promoción válida hasta agosto de 2008.

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: José Luis Córdoba
EDITORIAL REVISTA: Noemí Ruger
ASSISTANT COORDINACIÓN: Mari Paz Cuadros y Anna Masoliver
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN: C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones
c/ Torrent Can Mariner, 41-43, Bajos.
08031-Barcelona. Tel.: 934 295 945
Edu Quindós
edu@bolaochocomunicaciones.com
Camino Borjas
camino@bolaochocomunicaciones.com

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

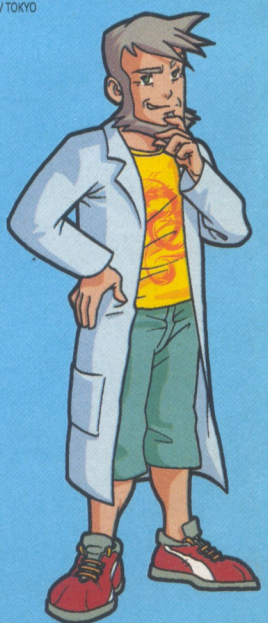
panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES: Isidre Garriga

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006
6/2008

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA - BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO



LAS CRÓNICAS DE UN EXPERTO ESPADACHÍN EN LA ERA MEIJI.

EDICIÓN DEFINITIVA DE UNO DE LOS MANGA MÁS POPULARES DE LA HISTORIA.

22 Tomos
A LA VENTA CADA DOS MESES

www.edicionesglenat.es

NINTENDO DS™

SQUARE ENIX®

FINAL FANTASY TACTICS® A2

Grimoire of the Rift™

CONDUCE A TUS AMIGOS HACIA LA VICTORIA EN EL FANTÁSTICO MUNDO DE IVALICE

Nintendo DS™ Lite

- **Participa en batallas estratégicas ambientadas en el popular universo de FINAL FANTASY®.**
- **¡Gran variedad de trabajos y posibilidades de personalización con más de 50 profesiones disponibles!**
- **Las más de 300 misiones te ofrecen horas y horas de diversión.**

www.ffta2game.es

© 2007, 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados.
FINAL FANTASY, FINAL FANTASY TACTICS, GRIMOIRE OF THE RIFT, SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd.
NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

12+

www.pegi.info